



BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN MÔN

TIN HỌC 3

(Tài liệu lưu hành nội bộ)



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM



BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

PHẠM THỊ QUỲNH ANH

**TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN
MÔN**

TIN HỌC 3
(Tài liệu lưu hành nội bộ) lớp

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Lời nói đầu

Các thầy cô giáo thân mến!

Để có sự hỗ trợ tốt nhất cho công tác dạy học môn Tin học 3, cùng với sách giáo viên, Tài liệu bồi dưỡng giáo viên môn Tin học 3 góp phần hỗ trợ giáo viên tìm hiểu sách giáo khoa và triển khai dạy học sách giáo khoa Tin học 3 thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo.

Tài liệu tập huấn Tin học 3 gồm ba phần:

Phần một. Hướng dẫn chung. Phần này trình bày quan điểm biên soạn sách, những điểm mới của sách giáo khoa, giải thích cấu trúc bài học trong sách giáo khoa. Bên cạnh đó, tài liệu tập huấn nêu lên những yêu cầu cơ bản về phương pháp dạy học môn Tin học và gợi ý phương pháp dạy học, tổ chức hoạt động, kiểm tra đánh giá kết quả học tập môn Tin, hướng dẫn khai thác, sử dụng nguồn tài nguyên sách và các học liệu điện tử.

Phần hai. Hướng dẫn tổ chức một số dạng bài học. Gợi ý, hướng dẫn tổ chức dạy học một số dạng bài/Tổ chức hoạt động. Phần này đưa ra gợi ý, hướng dẫn tổ chức dạy học một số dạng bài điển hình.

Phần ba. Các nội dung khác. Phần này hướng dẫn các thầy cô sử dụng sách giáo viên và kế hoạch bài dạy.

Hi vọng tài liệu bồi dưỡng giáo viên và sách giáo viên sẽ là những tài liệu hỗ trợ đắc lực giúp các thầy cô triển khai dạy học sách giáo khoa môn Tin học 3 thuộc bộ sách Chân trời sáng tạo một cách rõ ràng và cụ thể.

Trân trọng cảm ơn quý thầy, cô!

NHÓM TÁC GIẢ

Mục lục

PHẦN MỘT: HƯỚNG DẪN CHUNG	3
I. Giới thiệu sách giáo khoa môn Tin học	3
1. Quan điểm biên soạn	3
2. Những điểm mới của sách giáo khoa môn Tin học 3	5
II. Cấu trúc sách và cấu trúc bài học	6
1. Cấu trúc sách	6
2. Cấu trúc bài học	6
3. Phẩm chất – Tích hợp – Trải nghiệm sáng tạo trong SGK Tin học 3	8
III. Phương pháp dạy học/tổ chức hoạt động	9
1. Những yêu cầu cơ bản về phương pháp dạy học môn Tin	9
2. Hướng dẫn và gợi ý phương pháp, hình thức tổ chức dạy học/ tổ chức hoạt động	9
IV. Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập môn Tin	11
1. Kiểm tra, đánh giá năng lực, phẩm chất	11
2. Thời điểm đánh giá	13
V. Hướng dẫn khai thác, sử dụng nguồn tài nguyên sách và các học liệu điện tử của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam (NXBGDVN)	14
1. Cam kết hỗ trợ giáo viên, cán bộ quản lí trong việc sử dụng nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử	14
2. Cách thức khai thác và hướng dẫn sử dụng nguồn tài nguyên trong dạy học môn Tin học	14
VI. Khai thác thiết bị và học liệu trong dạy học	14
PHẦN HAI: GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC DẠY HỌC MỘT SỐ DẠNG BÀI/TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG	15
PHẦN BA: CÁC NỘI DUNG KHÁC	46
I. Hướng dẫn sử dụng sách giáo viên môn Tin	46
II. Giới thiệu và hướng dẫn sử dụng vở bài tập, kế hoạch bài dạy	46

PHẦN MỘT

HƯỚNG DẪN CHUNG

I. GIỚI THIỆU SÁCH GIÁO KHOA MÔN TIN HỌC

1. QUAN ĐIỂM BIÊN SOẠN

Sách giáo khoa môn Tin học lớp 3 được biên soạn thống nhất với quan điểm xây dựng Chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học của Bộ Giáo dục và Đào tạo.

a) Tiếp cận phát triển năng lực

Mục tiêu, yêu cầu cần đạt của mỗi bài học đều hướng tới phát triển năng lực chung và năng lực tin học. Tổng hợp tất cả mục tiêu của các bài học đáp ứng phát triển 5 năng lực thành phần gồm:

- NLa: Sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông;
- NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số;
- NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông;
- NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học;
- NLe: Hợp tác trong môi trường số.

b) Đảm bảo tính khoa học, hiện đại, sư phạm, thiết thực

– Sách giáo khoa (SGK) đề cập tới những nội dung cốt lõi của ba mạch kiến thức: Học vấn số hoá phổ thông (DL), Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT), Khoa học máy tính (CS); hình thành và phát triển các phẩm chất, các năng lực đặc thù của môn Tin học. Nội dung các bài học được cấu trúc nhằm dành thời gian thích đáng cho việc cung cấp kiến thức khoa học, đảm bảo cân đối giữa “học” kiến thức và “vận dụng” kiến thức vào giải quyết vấn đề cụ thể.

– Cách tiếp cận của SGK phù hợp với xu hướng giáo dục của thế giới ngày nay. Học sinh được trải nghiệm, “nhúng” mình vào các hoạt động học để tiếp cận và lĩnh hội kiến thức một cách tự nhiên và tận dụng tối đa cơ hội phát triển phẩm chất, năng lực.

– SGK cung cấp các nội dung thiết thực, giúp học sinh giải quyết được một số vấn đề thực tiễn đơn giản liên quan đến các kiến thức, kỹ năng đã học.

c) Bảo đảm tính thống nhất, sự nhất quán và phát triển liên tục

– Nội dung SGK Tin học 3 tiếp thu có chọn lọc nội dung các sách đã được Bộ Giáo dục và Đào tạo cho phép sử dụng để dạy môn Tin học ở trường phổ thông của chương trình hiện hành.

– SGK thể hiện sự liên kết chặt chẽ hai nhánh, một nhánh mô tả sự phát triển của các mạch nội dung kiến thức cốt lõi và một nhánh mô tả sự phát triển năng lực, phẩm chất của học sinh.

d) Đảm bảo tính tích hợp và phân hoá

– Nội dung môn Tin học trong bộ sách được tích hợp xoay quanh ba mạch kiến thức: Học vấn số hoá phổ thông (DL), Công nghệ thông tin và truyền thông (ICT), Khoa học máy tính (CS). Các nội dung này được giới thiệu theo cấu trúc tuyến tính kết hợp với “đồng tâm xoáy ốc” (đồng tâm, mở rộng và nâng cao dần).

– Các hoạt động học tập trong SGK được thiết kế tạo cơ hội để học sinh thực hiện tích hợp trong giáo dục tin học.

– SGK Tin học thiết kế các hoạt động học nhằm phát huy tối đa năng lực sáng tạo theo hướng cá thể hoá người học.

e) Bảo đảm tính mở

Bên cạnh những nội dung giáo dục tin học cốt lõi, bắt buộc đối với học sinh toàn quốc, SGK Tin học có những bài học để lựa chọn. Các chủ đề nội dung không phụ thuộc vào thiết bị phần cứng, phần mềm cụ thể. Không phân biệt phần mềm miễn phí hay có phí, các trường học, địa phương có thể lựa chọn phù hợp theo điều kiện riêng.

2. NHỮNG ĐIỂM MỚI CỦA SÁCH GIÁO KHOA MÔN TIN HỌC 3

Với quan điểm quán triệt các quy định của chương trình môn học, kế thừa và phát huy ưu điểm các bộ sách SGK trước đó, bộ sách tiếp thu có chọn lọc các thành tựu khoa học giáo dục của các nước tiên tiến.

– SGK thiết kế đa dạng các hoạt động học tập nhằm cung cấp đầy đủ các nội dung, tạo điều kiện thuận lợi cho việc dạy học định hướng **phát triển năng lực, phẩm chất và tích hợp** phù hợp với xu thế chung của giáo dục toàn cầu trong bối cảnh thế giới đang ở ngưỡng cửa của cuộc cách mạng Công nghiệp lần thứ tư – cách mạng Công nghiệp 4.0.

– Các đơn vị kiến thức được đưa vào SGK thông qua các tình huống thực tiễn, ngược lại quá trình vận dụng kiến thức kĩ năng vào giải quyết các tình huống thực tiễn, gần gũi với HS là cơ hội phát triển tổng hợp các phẩm chất và năng lực của người học.

– Bộ sách tiếp cận người học theo phương pháp “học qua làm”. Mỗi bài học là những trải nghiệm để học sinh được tự mình khám phá tri thức. Các hoạt động học tập trung vào việc học sinh làm được gì, hiểu biết được gì, áp dụng được gì.

– Hình thức thể hiện: màu sắc, hình ảnh gần gũi HS, các tình huống được chuyển tải khéo léo bằng hình ảnh dễ dàng lôi cuốn HS vào hoạt động học tập.

– SGK **kết nối** giữa phụ huynh và học sinh thông qua các hoạt động vận dụng với các tình huống thực tiễn gần gũi với người học, tạo điều kiện để phụ huynh hiểu thêm về con em mình.

– Đặc biệt, mặc dù là một cuốn sách Tin, SGK Tin học 3 tạo điều kiện để các em tìm hiểu về quê hương đất nước và bước đầu biết quan tâm, chia sẻ qua hoạt động của lớp, của trường.

II. PHÂN TÍCH CẤU TRÚC SÁCH VÀ CẤU TRÚC BÀI HỌC

1. CẤU TRÚC SÁCH

Phần đầu SGK gồm có: Hướng dẫn sử dụng sách, Lời nói đầu, Mục lục.

Phần nội dung chính của SGK gồm **16 bài học** được cấu trúc thành **6 Chủ đề**.

Phần cuối của sách có Bảng giải thích thuật ngữ.

Cấu trúc sách gồm các chủ đề tương ứng với các chủ đề trong Chương trình môn Tin học lớp 3. Tuỳ thuộc vào kiến thức, kĩ năng quy định trong Chương trình, thời lượng của mỗi chủ đề từ 2 đến 12 tiết học. Tuỳ thuộc nội dung của mỗi chủ đề quy định trong chương trình, mỗi chủ đề có từ 1 đến 5 bài học và thời lượng của mỗi bài học là từ 1 đến 4 tiết học.

2. CẤU TRÚC BÀI HỌC

Cấu trúc bài học của SGK Tin học 3 được thiết kế theo định hướng phát triển năng lực. Mỗi bài học bao gồm mục tiêu và các hoạt động dạy học.

Học sinh nhận biết mỗi phần của bài học, mỗi nhiệm vụ học tập thông qua hình ảnh nhận diện (còn gọi là “biểu tượng” hay “icon”).



Mục tiêu là những gì học sinh sẽ đạt được sau bài học. Bắt đầu vào bài học học sinh cần đọc mục tiêu để biết các yêu cầu cần đạt được. Trước khi kết thúc bài học học sinh cần so sánh những gì đã học được với mục tiêu của bài.

Các yêu cầu cần đạt trong phần mục tiêu tương ứng với yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học lớp 3. Tập hợp yêu cầu cần đạt của các bài học đảm bảo đáp ứng đủ, đúng tất cả các yêu cầu cần đạt trong Chương trình.



KHỞI ĐỘNG

Là hoạt động để gợi mở, tạo hứng thú học tập và định hướng cho các em suy nghĩ, khám phá nội dung bài học. Những vấn đề đặt ra ở phần này sẽ được giải quyết khi tìm hiểu nội dung ở phần khám phá.



KHÁM PHÁ

Là nội dung chính để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học. Đọc (và quan sát), làm, ghi nhớ là ba hoạt động học sinh cần thực hiện để hoàn thành các nhiệm vụ học tập ở phần này.

Đọc (và quan sát): gấp “biểu tượng” này, học sinh cần đọc, quan sát để tìm hiểu kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Làm: thực hiện các yêu cầu để hoàn thành nhiệm vụ học tập này giúp học sinh khám phá, linh hồn kiến thức, kĩ năng mới của bài học.



Ghi nhớ: tóm tắt ngắn gọn kiến thức, kĩ năng trọng tâm của mỗi phần nội dung bài học mà học sinh cần ghi nhớ.



LUYỆN TẬP

Là phần gồm các câu hỏi, bài tập để củng cố kiến thức, kĩ năng trong bài học.



Thực hành là hoạt động rèn luyện thao tác sử dụng thiết bị máy tính, phần mềm tin học, gồm những công việc học sinh đã tìm hiểu ở phần khám phá, các bài tập thực hành ở mức độ luyện tập tương tự.

Phần này chỉ có ở những bài có yêu cầu thực hành trên máy tính, phần mềm tin học

VĂN DỤNG

Là phần gồm các câu hỏi, bài tập, tình huống, vấn đề thực tiễn mà học sinh cần vận dụng kiến thức, kĩ năng vừa học để giải quyết.



Là mục cung cấp cho học sinh một số thông tin bổ sung, mở rộng, nâng cao liên quan đến nội dung bài học.

Tùy vào nội dung của từng bài học và mức độ cần thiết mà một số bài có hoặc không có phần này.

Tất cả các bài học đều có 5 phần: Mục tiêu, Khởi động, Khám phá, Luyện tập, Văn dụng. Những bài có nội dung thực hành trên máy tính có thêm phần Thực hành.

Một số bài có phần Em có biết ở cuối bài. Phần này là không bắt buộc, nếu còn thời gian trên lớp giáo viên có thể tổ chức cho học sinh tìm hiểu ở lớp, nếu không học sinh có thể tự tìm hiểu ở nhà.

Đặc biệt, trong phần Khám phá (là phần chính của bài để học sinh tìm hiểu kiến thức mới), có 3 hoạt động học cơ bản mà HS thường xuyên thực hiện là Đọc và quan sát (), Làm (), Ghi nhớ (). Việc sử dụng kết hợp 3 hoạt động học này một cách linh hoạt, cùng với học liệu thích hợp tạo điều kiện để HS tự tìm hiểu, khám phá kiến thức dưới sự hỗ trợ của giáo viên.

3. PHẨM CHẤT – TÍCH HỢP – TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO TRONG SGK TIN HỌC 3

a) Phẩm chất

Các phẩm chất chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm được hình thành qua quá trình học tập. Mặt khác, SGK Tin học 3 đã đề cập tới ý thức chấp hành luật giao thông, ý thức bảo vệ môi trường, ...

Phẩm chất yêu nước, nhân ái không là những phẩm chất đặc thù của môn Tin. Tuy nhiên, SGK Tin học 3 đã công phu “cài đặt” một số nội dung liên quan tới các phẩm chất này.

b) Tích hợp

– **Nội môn:** đa số các bài học trong SGK được tích hợp xoay quanh ba mạch kiến thức: Học vấn số hoá phổ thông, Công nghệ thông tin và truyền thông, Khoa học máy tính.

– **Liên môn:** được thể hiện thông qua các nội dung, chủ đề liên quan hoặc các kiến thức tin học được khai thác, sử dụng trong các môn học, lĩnh vực khác.

TIẾNG VIỆT

Một trong 5 năng lực đặc thù của môn **Tin là Năng lực giao tiếp tin học.**

Với quan điểm đồng hành cùng Tiếng Việt trong quá trình dạy học, Tin học 3 chủ động dạy một số từ và cấu trúc câu thiết yếu có liên quan đến nội hàm khoa học của Tin học và có sự kết nối chặt chẽ với Tiếng Việt. HS thường xuyên được rèn luyện các kỹ năng nghe hiểu, đọc hiểu văn bản tin học đơn giản, viết thông tin đơn giản (chủ yếu dưới dạng điền khuyết), sử dụng một số từ ngữ và cấu trúc câu đơn giản thường dùng trong tin học để nói. Từ đó giúp HS tự tin khi trình bày bằng ngôn ngữ nói. (Bài 14: Thực hiện công việc theo điều kiện)

TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI, KHOA HỌC

SGK Tin học 3 đề cập nhiều tới một số vấn đề về tự nhiên, xã hội, con người Việt Nam như: cảnh quan đồng bằng, miền núi; chăm sóc cây cối (bài 12). Bản đồ Việt Nam được HS làm quen một cách tự nhiên thông qua việc xem thông tin dự báo thời tiết trên bản đồ (bài 6); HS được tìm hiểu các hành tinh trong hệ mặt trời thông qua việc tập sử dụng phần mềm SolarSystem (bài 11A); những cách tiếp cận trên giúp HS tìm hiểu được kiến thức về khoa học, về tự nhiên, xã hội và tạo hứng thú cho học sinh khi học tin học.

Đạo đức

Giá trị bản thân, gia đình cùng với giá trị quê hương, cộng đồng được ẩn tàng qua nhiều trang sách. Nền nếp học tập, sinh hoạt, chuẩn mực đạo đức được hình thành và củng cố qua mỗi tiết học. Tuy nhiên, SGK cũng có những hình ảnh để HS lưu ý nội dung này. Quy định của pháp luật cũng được đề cập. (Bài 9).

GIÁO DỤC THỂ CHẤT

Nhiều hình ảnh trong SGK cổ vũ HS chăm sóc sức khỏe, đặc biệt liên quan đến vấn đề sử dụng máy tính đảm bảo sức khoẻ (bài 22).

ÂM NHẠC

Hình ảnh sử dụng máy tính giúp em nghe nhạc (bài 3, bài 6).

MĨ THUẬT

Màu sắc, các hình ảnh ngộ nghĩnh trong SGK Tin học 3 đều hướng tới việc hình thành cho HS khả năng quan sát và cảm thụ nghệ thuật, nhận thức và biểu đạt thế giới.

c) *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo*

Các hoạt động thực hành và trải nghiệm có thể được tổ chức trong lớp học, sân trường, câu lạc bộ, ... Các hoạt động này vận dụng các kiến thức, kỹ năng đã học để giải quyết các vấn đề dưới hình thức một tình huống giả định hoặc thực tế cuộc sống. Qua đó, HS được ôn tập các kiến thức cốt lõi, phát triển các phẩm chất cũng như năng lực đặc thù bộ môn.

III. PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC/TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG

1. NHỮNG YÊU CẦU CƠ BẢN VỀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC MÔN TIN

– Dạy học Tin học ở Tiểu học phải đảm bảo phát triển đồng thời các năng lực chung và năng lực tin học. Quán triệt tinh thần “lấy người học làm trung tâm”, phát huy tính tích cực, tự giác, chú ý nhu cầu, năng lực nhận thức, cách thức học tập khác nhau của từng cá nhân HS.

– Phù hợp với tiến trình nhận thức của HS (đi từ cụ thể đến trừu tượng, từ dễ đến khó); không chỉ coi trọng tính logic của khoa học mà cần chú ý cách tiếp cận dựa trên vốn kinh nghiệm và sự trải nghiệm của HS.

– Linh hoạt trong việc vận dụng các phương pháp, kỹ thuật dạy học tích cực; kết hợp nhuần nhuyễn, sáng tạo với việc vận dụng các phương pháp, kỹ thuật dạy học truyền thống; kết hợp các hoạt động dạy học trong lớp học với hoạt động thực hành trải nghiệm, vận dụng kiến thức tin học vào thực tiễn.

– Tổ chức các hoạt động thích hợp để HS thực hiện các thao tác tư duy bậc cao, hình thành và củng cố kỹ năng cho HS trong tình huống vận dụng tri thức, có tính tự giác. Tránh yêu cầu các em bắt chước một cách máy móc.

– Sử dụng đủ và hiệu quả các phương tiện, thiết bị dạy học tối thiểu theo quy định đối với môn Tin.

2. ĐỊNH HƯỚNG VỀ PHƯƠNG PHÁP, CÁCH THỨC TỔ CHỨC DẠY HỌC

a) *HS tự học với sự hướng dẫn của giáo viên*

– SGK Tin học 3 được biên soạn theo hướng tạo thuận lợi để tổ chức cho HS tự học: Mỗi bài gồm các hoạt động học, theo đó học sinh tự giải quyết các nhiệm vụ học tập với sự hướng dẫn, hỗ trợ của giáo viên. Vì vậy, trên cơ sở các nhiệm vụ học tập trong SGK, giáo viên tổ chức cho HS tìm hiểu, khám phá kiến thức, rèn luyện kỹ năng tự học.

– Có thể ở một vài bài học đầu HS chưa quen với việc tự học (làm việc cá nhân, làm việc

nhóm), đồng thời chưa quen với các biểu tượng hoạt động của bài học nên còn bỡ ngỡ, cần nhiều thời gian hơn hoàn thành nhiệm vụ học tập, bài học. Ở giai đoạn này, giáo viên cần hướng dẫn chi tiết, giao nhiệm vụ cụ thể để HS biết phải làm gì, làm như thế nào, làm với ai, sản phẩm, kết quả sau khi thực hiện nhiệm vụ là gì.

– Sau khi đã tạo được thói quen tự học, làm việc cá nhân, làm việc nhóm, quen sử dụng SGK Tin học 3, học sinh sẽ tự giác thực hiện và thực hiện nhanh hơn. Khi đó việc tổ chức, hướng dẫn, hỗ trợ HS sẽ giảm bớt.

b) HS tự thực hành, giáo viên theo dõi hỗ trợ khi cần thiết

– Với những yêu cầu cần đạt về kỹ năng thực hành trên máy tính, SGK Tin học 3 hướng dẫn rõ ràng, cụ thể các thao tác theo các bước, theo đó HS có thể tra cứu, đổi chiều để tự thực hành trên máy tính.

– Ngoài các bài tập thực hành mà HS chỉ cần thực hiện thao tác tương tự như hướng dẫn trong SGK để hoàn thành, SGK Tin học 3 còn có một số bài thực hành ở mức cao hơn đòi hỏi HS phải tìm tòi, sáng tạo, vận dụng để hoàn thành. Những bài thực hành ở mức cao hơn này, có thể HS sẽ cần đến sự hỗ trợ, hướng dẫn của giáo viên. Ở phần Vận dụng của một số bài học có thể có câu hỏi, bài tập đòi hỏi HS phải sử dụng máy tính, phần mềm máy tính để giải quyết.

– Việc sử dụng các chữ số **❶**, **❷**, **❸**, ... và hình ảnh thật (hình chụp màn hình tương tác với phần mềm, thiết bị máy tính, ...) để trình bày thứ tự các bước, các thao tác với máy tính, phần mềm nhằm giúp học sinh quen với giao diện phần mềm, hình ảnh thiết bị, trình tự thực hiện thao tác ngay từ lúc tìm hiểu lý thuyết trên lớp học. Sau đó HS có thể tự làm theo khi thực hành trên máy tính, thiết bị.

c) Tổ chức các hoạt động học tập tạo điều kiện để HS “học qua làm”

Ở mỗi bài học, kiến thức, kỹ năng của HS được hình thành, phát triển thông qua việc đọc (đọc, quan sát, so sánh, ...) và thông qua làm (đổi chiều, ghép nối, tìm kiếm, ...) để trả lời câu hỏi, nêu ý kiến, nhận xét, đánh giá, ... Làm những việc có độ khó tăng dần giúp HS từng bước tiếp thu kiến thức, rèn luyện kỹ năng của bài học, đặc biệt là những nội dung có thể khó với nhiều HS ví dụ như nội dung về thuật toán. Mục Ghi nhớ giúp HS chốt, chuẩn hóa kiến thức, kỹ năng đã tự tìm hiểu được thông qua Đọc, Làm.

d) Đưa thực tiễn vào bài học và đưa bài học vào thực tiễn

Các tình huống thực tiễn gần gũi với HS được đưa vào SGK Tin học 3 nhằm khai thác hiểu biết sẵn có của HS để dẫn dắt, kết nối với kiến thức của bài học. Điều này giúp HS dễ dàng hơn trong việc tiếp thu những kiến thức, khái niệm trừu tượng.

HS sẽ phải vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học để giải quyết tình huống thực tiễn đặt ra ở phần Vận dụng. Vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học để giải quyết các tình huống thực tiễn giúp HS phát triển năng lực.

e) Minh họa trực quan trong dạy học

Minh họa trực quan là phương pháp phù hợp với đối tượng HS lớp 3. Sử dụng máy tính (kèm theo máy chiếu) để minh họa khi hướng dẫn thao tác với phần mềm máy tính là đặc biệt hiệu quả.

Ở những nơi hạn chế về thiết bị trình chiếu thì khai thác triệt để kênh hình trong SGK giúp HS có thể nhận biết một cách trực quan.

g) Tổ chức dạy học cá nhân, dạy học theo nhóm

Trong SGK, khi giao nhiệm vụ học tập cho HS, một số chỗ có ghi rõ yêu cầu làm việc cá nhân, cặp đôi, nhóm hoặc trao đổi với cha mẹ, người thân, ...

Làm việc cá nhân giúp HS rèn luyện, phát huy kĩ năng, giúp học sinh rèn luyện kĩ năng, năng lực giao tiếp, tinh thần hợp tác, làm việc có trách nhiệm.

Khi tổ chức cho HS tìm hiểu bài học, giáo viên cần nêu rõ:

- Nội dung công việc cần làm;
- Sản phẩm cần có (hoàn thành bài tập, trả lời câu hỏi, trình bày ý kiến trước lớp,...);
- Làm việc cá nhân hay làm việc nhóm;
- Thời gian hoàn thành công việc của cá nhân, nhóm.

h) Dạy học giải quyết vấn đề

Ở phần khởi động của mỗi bài học đều nêu vấn đề cần giải quyết. Vấn đề đặt ra ở phần khởi động không chỉ gợi mở, tạo hứng thú cho HS vào bài học mới mà còn kích thích sự tò mò, khám phá của HS nhằm tìm giải pháp, câu trả lời cho vấn đề đặt ra. HS còn được phát triển tư duy giải quyết vấn đề khi thực hiện các hoạt động luyện tập, thực hành, vận dụng với các câu hỏi, bài tập, tình huống thực tiễn được đặt ra.

i) Dạy học theo dự án

Có thể vận dụng phương pháp dạy học theo dự án đối với chủ đề 4. Ứng dụng tin học (Phần mềm trình chiếu, Khám phá Hệ Mặt Trời). Mục tiêu của bài học là căn cứ chính để xây dựng tiêu chí đánh giá sản phẩm của HS.

IV. HƯỚNG DẪN KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP MÔN TIN

1. KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC, PHẨM CHẤT

Mục tiêu kiểm tra đánh giá môn Tin là cung cấp thông tin chính xác, kịp thời, có giá trị về sự phát triển năng lực và sự tiến bộ của HS trên cơ sở yêu cầu cần đạt ở mỗi lớp học, cấp học; điều chỉnh các hoạt động dạy học, bảo đảm sự tiến bộ của từng HS và nâng cao chất lượng giáo dục môn Tin nói riêng và chất lượng giáo dục nói chung.

Vận dụng kết hợp nhiều hình thức đánh giá (đánh giá quá trình, đánh giá định kì); nhiều phương pháp đánh giá (quan sát, ghi lại quá trình thực hiện, vấn đáp, trắc nghiệm

khách quan, tự luận, kiểm tra viết, bài tập thực hành, các dự án/sản phẩm học tập, thực hiện nhiệm vụ thực tiễn, ...) và vào những thời điểm thích hợp.

Đánh giá năng lực HS thông qua các bằng chứng biểu hiện kết quả đạt được trong quá trình thực hiện các hoạt động học của HS.

Tiến trình đánh giá gồm các bước cơ bản như: xác định mục đích đánh giá; xác định bằng chứng cần thiết; lựa chọn các phương pháp, công cụ đánh giá thích hợp; thu thập bằng chứng; giải thích bằng chứng và đưa ra nhận xét.

Chú trọng việc lựa chọn phương pháp, công cụ đánh giá các thành tố của năng lực tin học. Cụ thể:

– Đánh giá năng lực tư duy và lập luận tin học: có thể sử dụng một số phương pháp, công cụ đánh giá như các câu hỏi (nói, viết), bài tập, ... và đòi hỏi HS phải trình bày, so sánh, phân tích, tổng hợp, hệ thống hóa kiến thức; phải vận dụng kiến thức tin học để giải thích, lập luận.

– Đánh giá năng lực mô hình hóa tin học: lựa chọn những tình huống trong thực tiễn làm xuất hiện bài tin học. Từ đó, đòi hỏi HS phải xác định được mô hình tin học (gồm phép tính, sơ đồ, bảng biểu, ...) cho tình huống xuất hiện trong bài tin học thực tiễn; giải quyết được những vấn đề tin học trong mô hình được thiết lập; thể hiện và đánh giá được lời giải trong ngữ cảnh thực tiễn và cải tiến được mô hình nếu cách giải quyết không phù hợp.

– Đánh giá năng lực giải quyết vấn đề tin học: có thể sử dụng các phương pháp như yêu cầu người học nhận dạng tình huống, phát hiện và trình bày vấn đề cần giải quyết; mô tả, giải thích các thông tin ban đầu, mục tiêu, mong muốn của tình huống vấn đề đang xem xét; thu thập, lựa chọn, sắp xếp thông tin và kết nối với kiến thức đã có; sử dụng các câu hỏi (có thể yêu cầu trả lời bằng cách nói hoặc viết) đòi hỏi người học vận dụng kiến thức vào giải quyết vấn đề, đặc biệt các vấn đề thực tiễn; sử dụng phương pháp quan sát (như bảng kiểm theo các tiêu chí đã xác định), quan sát người học trong quá trình giải quyết vấn đề; đánh giá qua các sản phẩm thực hành của người học (chẳng hạn sản phẩm của các dự án học tập); quan tâm hợp lý đến các nhiệm vụ đánh giá mang tính tích hợp.

– Đánh giá năng lực giao tiếp tin học: có thể sử dụng các phương pháp như yêu cầu người học nghe hiểu, đọc hiểu, ghi chép (tóm tắt), phân tích, lựa chọn, trích xuất được các thông tin tin học cơ bản, trọng tâm trong văn bản nói hoặc viết; sử dụng được ngôn ngữ tin học kết hợp với ngôn ngữ thông thường trong việc trình bày, diễn đạt, nêu câu hỏi, thảo luận, tranh luận các nội dung, ý tưởng, giải pháp tin học trong sự tương tác với người khác.

– Đánh giá năng lực sử dụng công cụ, phương tiện học tin: có thể sử dụng các phương pháp như yêu cầu người học nhận biết được tên gọi, tác dụng, quy cách sử dụng, cách thức bảo quản, ưu điểm, hạn chế của các công cụ, phương tiện học tin; trình bày được

cách sử dụng (hợp lí) công cụ, phương tiện học tin để thực hiện nhiệm vụ học tập hoặc để diễn tả những lập luận, chứng minh tin học.

Khi GV lên kế hoạch bài học, cần thiết lập các tiêu chí và cách thức đánh giá để bảo đảm ở cuối mỗi bài học HS đạt được các yêu cầu cơ bản dựa trên các tiêu chí đã nêu, trước khi thực hiện các hoạt động học tập tiếp theo.

2. THỜI ĐIỂM ĐÁNH GIÁ

a) Đánh giá theo quá trình

Đánh giá kết quả học tập theo quá trình được thực hiện trong quá trình HS tiến hành các nhiệm vụ học tập của bài học. Ví dụ, GV có thể theo dõi, kiểm tra, đánh giá việc học sinh thực hiện nhiệm vụ học tập trong tiết học, tiết thực hành để chấm điểm.

Kết quả chấm điểm HS trong quá trình thực hiện nhiệm vụ học tập được lấy làm điểm kiểm tra thường xuyên (là điểm sử dụng để tính điểm trung bình môn học).

Tăng cường đánh giá theo quá trình vừa khuyến khích học sinh tích cực học tập trong tiết học, vừa giúp giảm bớt sử dụng thời gian của tiết học để thực hiện các bài kiểm tra 15 – 20 phút. Điều này giúp dành nhiều thời gian nhất có thể cho HS thực hiện các nhiệm vụ học tập của bài học.

b) Đánh giá định kì theo kết quả đầu ra

Phương pháp đánh giá theo kết quả đầu ra được vận dụng để thực hiện các bài kiểm tra giữa kì, kiểm tra cuối kì.

Khi chỉ dành 01 tiết học cho kiểm tra định kì, với điều kiện còn hạn chế về phòng máy thực hành tin học hiện nay ở phần lớn các trường phổ thông, khó có thể kiểm tra cả lý thuyết và thực hành trên máy trong 01 tiết kiểm tra. Vì vậy, thông thường nội dung bài kiểm tra chỉ về lí thuyết (không bao gồm phần thực hành trên máy tính). Điểm của bài kiểm tra lí thuyết này có thể chỉ chiếm một phần (ví dụ, 50%) trong điểm kiểm tra định kì. Phần còn lại là điểm kiểm tra thực hành, đề xuất cách lấy phần điểm thực hành của điểm kiểm tra định kì được đề cập ở mục c dưới đây.

GV chủ động lựa chọn nội dung các bài kiểm tra định kì cho phù hợp với thực tiễn của lớp học. Tuy nhiên, cần đảm bảo các yêu cầu cần đạt trong Chương trình môn Tin học năm 2018.

c) Đánh giá thực hành

Như đã đề cập ở trên, với điều kiện phòng thực hành hạn chế, nhiều nơi khó có thể thực hiện kiểm tra thực hành trên phòng máy. Đánh giá kết quả thực hành của HS là một yêu cầu cần thực hiện. Đồng thời, nếu không đánh giá kết quả thực hành thì có thể dẫn đến HS lơ là, thiếu tích cực trong tiết thực hành trên phòng máy.

GV có thể tiến hành đánh giá thực hành trong tất cả các tiết thực hành trên phòng máy. Cụ thể là, có thể chấm điểm quá trình thực hành hoặc/và sản phẩm thực hành (hoặc sản phẩm dự án) của HS (gọi là điểm thực hành). Điểm này có thể sử dụng làm kiểm tra thường xuyên và/hoặc là một phần (50%) của điểm kiểm tra định kì. Ví dụ, điểm thực hành này được tính như điểm của bài kiểm tra 15 phút, hay điểm kiểm tra giữa kì được tính bằng trung bình cộng của điểm bài kiểm tra giữa kì và điểm thực hành.

V. HƯỚNG DẪN KHAI THÁC, SỬ DỤNG NGUỒN TÀI NGUYÊN SÁCH VÀ CÁC HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ CỦA NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM (NXBGDVN)

1. CAM KẾT HỖ TRỢ GIÁO VIÊN, CÁN BỘ QUẢN LÍ TRONG VIỆC SỬ DỤNG NGUỒN TÀI NGUYÊN SÁCH VÀ HỌC LIỆU ĐIỆN TỬ

– Nguồn tài nguyên sách và học liệu điện tử được đăng tải trên website:

<https://taphuan.nxbgd.vn> bao gồm Video giới thiệu SGK Tin học 3, Slide giới thiệu sách, sách học sinh, sách giáo viên, vở bài tập, video tiết học minh họa cùng tài liệu tập huấn SGK.

– Cán bộ quản lí, giáo viên có toàn quyền khai thác và sử dụng nhằm hỗ trợ quá trình giảng dạy.

2. CÁCH THỨC KHAI THÁC VÀ HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG NGUỒN TÀI NGUYÊN TRONG DẠY HỌC MÔN TIN HỌC

– Các câu hỏi, thảo luận về chuyên môn, chương trình học xin vui lòng gửi về địa chỉ email sau.

Email: taphuansgk@nxbgd.vn

Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam sẽ hồi đáp trong thời gian sớm nhất.

– Các câu hỏi về kỹ thuật, tính năng của nền tảng Tập huấn xin vui lòng:

Email: taphuansgk@nxbgd.vn

Điện thoại: 19004503 (08:00-20:00)

– Hướng dẫn sử dụng nền tảng Tập huấn đã được đính kèm tại mỗi khoá Tập huấn.

VI. KHAI THÁC THIẾT BỊ VÀ HỌC LIỆU TRONG DẠY HỌC

Giới thiệu và hướng dẫn sử dụng thiết bị dạy học.

Danh mục thiết bị dạy học tối thiểu cấp Tiểu học – môn Tin học được ban hành kèm theo Thông tư số 37/2021/TT-BGDĐT ngày 30/12/2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo. Phần cứng và phần mềm trong Danh mục này là thiết bị tối thiểu để triển khai dạy học theo SGK Tin học 3.

Ngoài các thiết bị trong Danh mục do Bộ Giáo dục và Đào tạo quy định, trong hướng dẫn dạy học các bài cụ thể có giới thiệu một số thiết bị, đồ dùng dạy học khác để nâng cao hiệu quả của bài dạy.

PHẦN HAI

GỢI Ý, HƯỚNG DẪN TỔ CHỨC DẠY HỌC MỘT SỐ BÀI/TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG

BÀI 1. THÔNG TIN VÀ QUYẾT ĐỊNH (1 TIẾT)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong ví dụ cụ thể.
- Nêu được ví dụ về vai trò quan trọng của thông tin đối với việc ra quyết định của con người.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Giấy A4 để lập bảng ghi kết quả làm việc nhóm, làm việc cá nhân.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Bài này được dạy học trong 1 tiết học.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

Là tiết học đầu tiên các em HS được học môn Tin học, do vậy GV dành thời gian để giới thiệu cho HS về môn học và tạo không khí học tập sôi nổi, tích cực ngay từ tiết học đầu tiên. GV có thể bắt đầu bằng những câu hỏi như: Em đã sử dụng máy tính bao giờ chưa? Em dùng máy tính để làm việc gì? Theo em trong môn Tin học chúng ta sẽ học những gì? ... Sau đó GV giới thiệu nội dung môn Tin học lớp 3 giúp em có thể sử dụng máy tính đúng cách, an toàn; xem tin tức, giải trí trên Internet; sử dụng phần mềm máy tính để tìm hiểu Hệ Mặt Trời, rèn luyện kỹ năng sử dụng chuột máy tính, tạo được trang trình chiếu đơn giản; nhận thấy vai trò của thông tin trong việc ra quyết định của con người; biết được phân loại, sắp xếp thông tin để dễ tìm thấy và áp dụng cho việc phân loại, sắp xếp đồ dùng học tập, vật dụng cá nhân của em; biết chia công việc thành việc nhỏ hơn để dễ thực hiện và thực hiện công việc theo các bước.



KHỞI ĐỘNG

➤ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS đọc kinh chữ, quan sát Hình 1 trong SGK, thảo luận để chỉ ra người, phương tiện giao thông đang dừng lại và lí do người, phương tiện giao thông đang dừng lại.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ngã tư ở Hình 1 trong SGK có đèn tín hiệu điều khiển giao thông. Các ô tô màu nào đang dừng lại? Tại sao? Tại sao hai bạn học sinh dừng lại?
- Khi đi đến ngã tư, nếu thấy đèn đỏ bật sáng thì em sẽ làm gì? Sau đó, khi thấy đèn xanh bật sáng thì em sẽ làm gì?
- HS hứng thú, sôi nổi phát biểu, thảo luận.

Lưu ý: Hình 1 trong SGK thể hiện ngã tư có đèn tín hiệu giao thông. Một chiều có đèn đỏ đang sáng, chiều còn lại đèn xanh đang sáng. Ở chiều có đèn đỏ đang sáng, các xe ô tô màu vàng, màu đỏ và hai em học sinh đang dừng lại. Tên của Hình 1 trong SGK, gợi ý về lí do người và phương tiện giao thông dừng lại.

Sản phẩm

- HS chỉ ra được hai bạn HS và ô tô màu vàng, ô tô màu đỏ đang dừng lại do đèn đỏ đang sáng.
- HS hứng thú, sôi nổi phát biểu, thảo luận.



Mục tiêu

- Nhận biết được đâu là thông tin, đâu là quyết định trong các ví dụ trong SGK.
- Biết được thông tin đóng vai trò quan trọng trong việc ra quyết định của con người.

Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS quan sát Hình 2 trong SGK, nghe gợi ý của GV, đọc khen chử để chỉ ra thông tin, quyết định ở tình huống trong SGK và quyết định của bạn An phụ thuộc vào thông tin thời tiết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Trên ti vi ở Hình 2 trong SGK đang dự báo thời tiết như thế nào? Bạn HS đang làm gì? Tại sao bạn HS lại để áo mưa vào cặp sách để đi học?

Lưu ý: Ở Hình 2 trong SGK, phát thanh viên đang chỉ vào hình ảnh thể hiện trời mưa; bạn HS đang xem dự báo thời tiết và đang để áo mưa vào cặp sách.

- Nếu trên ti vi dự báo ngày mai trời nắng (hình Mặt Trời ở bên phải màn hình ti vi) thì bạn HS có để áo mưa vào cặp đi học không? Tại sao?

- Cho biết trong tình huống của Hình 2 trong SGK đâu là thông tin, đâu là quyết định.
- Quyết định của An phụ thuộc vào thông tin nào? Khi thông tin thời tiết thay đổi thì quyết định của bạn An có thay đổi theo không? Thông tin có vai trò quan trọng hay không quan trọng với việc ra quyết định của bạn An?

Hoạt động

Dưới sự hướng dẫn của GV, HS lập bảng như Bảng 1 (ở mục sản phẩm dưới đây) và hoàn thành dòng đầu tiên của Bảng 1.

HS làm việc nhóm, phát biểu, thảo luận để chỉ ra thông tin, quyết định trong các tình huống ở Hình 3a, 3b, 3c trong SGK và điền thông tin vào Bảng 1.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV hướng dẫn HS lập bảng và ghi nội dung vào dòng đầu tiên của bảng cho tình huống ở Hình 2 trong SGK (xem thông tin thời tiết để quyết định mang hoặc không mang áo mưa).
- GV tổ chức để HS làm việc nhóm, hướng dẫn, gợi ý để HS chỉ ra được thông tin, quyết định, vai trò của thông tin ở các tình huống trong các Hình 3a, 3b, 3c trong SGK và điền kết quả làm việc nhóm vào bảng.
 - + Ở Hình 3a (hay Hình 3b, Hình 3c) trong SGK, con người nghe thấy (hay đọc được, nhìn thấy) gì? Khi nhìn (hoặc nghe) thấy thì con người đã làm gì?
 - + Những gì con người nhìn thấy, nghe thấy, đọc được là thông tin, những gì con người làm là quyết định.

Sản phẩm

HS chỉ ra được thông tin, quyết định và vai trò của thông tin trong các tình huống ở Hình 2 và Hình 3 trong SGK như ở Bảng 1.

STT	Tình huống trong SGK	Thông tin	Quyết định	Vai trò của thông tin
1	Hình 2	Trời mưa (hoặc không mưa)	Mang áo mưa (hoặc không mang áo mưa)	Quyết định mang hay không mang áo mưa của bạn An phụ thuộc vào thông tin thời tiết (mưa hay không mưa).
2	Hình 3a	Tiếng còi xe cấp cứu	Di chuyển sát vào lề đường bên phải	Quyết định di chuyển sát vào lề đường bên phải của người tham gia giao thông là do nghe thấy tiếng còi xe cấp cứu.
3	Hình 3b	Biển báo cấm xả rác	Không xả rác	Quyết định không xả rác là do nhìn thấy biển báo cấm xả rác.
4	Hình 3c	Cảnh báo nguy hiểm có điện	Không lại gần	Quyết định không đến gần của em là do nhìn thấy cảnh báo nguy hiểm có điện.

Hoạt động

GV yêu cầu một số HS tóm tắt kiến thức và hỗ trợ HS chốt kiến thức như nội dung tại hộp Ghi nhớ.

LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân hoặc làm việc nhóm, phát biểu, trao đổi để hoàn thành Bài tập 1, 2.

Bài tập 1. HS chỉ ra được thông tin, quyết định, vai trò của thông tin trong tình huống ở phần Khởi động, cụ thể:

- Thông tin: Đèn đỏ đang sáng.
- Quyết định: Dừng lại.
- Vai trò của thông tin: Quyết định dừng lại là do thấy đèn đỏ đang sáng.

Bài tập 2. HS chỉ ra được thông tin, quyết định, vai trò của thông tin trong các tình huống ở các Hình 4a, 4b, 4c, 4d trong SGK như Bảng 2 dưới đây (có thể tạo bảng mới hoặc điền tiếp vào bảng đã tạo ở phần Khám phá).

STT	Tình huống trong SGK	Thông tin	Quyết định	Vai trò của thông tin
1	Hình 4a	Biển báo chú ý sàn ướt	Đi chậm, cẩn thận	Quyết định đi chậm, cẩn thận là do nhìn thấy biển báo chú ý sàn ướt.
2	Hình 4b	Tiếng trống báo hết giờ ra chơi	Đi vào lớp học	Quyết định đi vào lớp là do nghe thấy tiếng trống báo hết giờ ra chơi.
3	Hình 4c	Dấu hiệu trật tự để nghe giảng	Ngừng thảo luận	Quyết định ngừng thảo luận là do thấy GV ra dấu hiệu trật tự.
4	Hình 4d	Biển báo nguy hiểm nước sâu	Không lại gần	Quyết định không lại gần là do nhìn thấy biển báo nguy hiểm nước sâu.

HS làm việc nhóm, nêu ví dụ thực tiễn về vai trò của thông tin đối với việc ra quyết định của bản thân và chỉ ra thông tin, quyết định trong tình huống đó.

GV gợi ý HS lấy ví dụ thực tiễn, gần gũi với HS như: Xem thời khoá biểu để chuẩn bị sách vở, đồ dùng học tập; thấy trời nắng thì đội mũ khi đi ra ngoài; trong giờ học nghe hướng dẫn của GV để làm theo, ...

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

– Khái niệm thông tin HS sẽ được học kĩ hơn, chính xác hơn ở những lớp sau. Ở bài này, chưa cần phân biệt rõ ràng thông tin, dữ liệu, vật mang tin và cũng chưa cần tách bạch giữa quyết định (suy nghĩ trong đầu) và hành vi (hành động thể hiện ra bên ngoài của quyết định trong đầu).

– Các hình ảnh, tình huống đưa ra trong SGK có ý tích hợp giáo dục HS về an toàn giao thông, an toàn điện, tránh đuối nước, ý thức giữ gìn vệ sinh, ý thức giữ gìn trật tự, chấp hành kỉ luật trong lớp học, ... HS cảm nhận nội dung tích hợp trong các tình huống một cách tự nhiên. Nếu còn thời gian, GV có thể kết hợp để giáo dục tích hợp cho HS. Tuy nhiên, cần dành thời gian cho nội dung chính của bài học, hạn chế sa đà, dành quá nhiều thời gian cho các nội dung tích hợp.

BÀI 7. SẮP XẾP ĐỂ TÌM (2 TIẾT)

I. MỤC TIÊU

- Giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.
- Sắp xếp được đồ vật hay dữ liệu hợp lí theo một số yêu cầu cụ thể.
- Nêu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.
- Biết được có thể biểu diễn một sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

Hai bộ thẻ số từ 1 đến 20 (hoặc 2 bộ thẻ từ gắn bảng).

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

- Tiết 1: các phần Khởi động, mục 1, 2 của Khám phá.
- Tiết 2: mục 3 của Khám phá và các phần Luyện tập, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

➤ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

HS trao đổi nhóm đôi, trong đó 1 bạn sẽ thực hiện việc tìm thẻ số ở 2 nhóm thẻ (Hình 1a, Hình 1b trong SGK), sau đó trao đổi với nhau và cho biết việc tìm thẻ ở hình nào dễ hơn và giải thích.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV tổ chức hoạt động nhóm đôi. Hướng dẫn cách chơi.
- Định hướng cho các nhóm suy nghĩ, thảo luận để chỉ ra việc tìm thẻ số ở nhóm thẻ nào dễ hơn và định hướng cho HS cách giải thích.

↳ Sản phẩm

- HS hào hứng tham gia trò chơi.
- HS nhận xét được việc tìm thẻ số ở Hình 1b trong SGK nhanh hơn và giải thích theo ngôn ngữ của HS.

KHÁM PHÁ

1. SẮP XẾP ĐỂ TÌM KIẾM NHANH HƠN

◎ Mục tiêu

- HS giải thích được nếu sắp xếp những gì ta có một cách hợp lí thì khi cần sẽ tìm được nhanh hơn.
- Nếu được cách tìm đúng và nhanh đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

➤ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động 

Học sinh đọc kênh chữ, quan sát Hình 1a, 1b trong SGK; để biết được lí do tại sao tìm ở Hình 1b trong SGK lại nhanh hơn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Các thẻ số ở Hình 1a và Hình 1b trong SGK được bố trí như thế nào? (Hình 1a trong SGK chưa được sắp xếp, Hình 1b trong SGK xếp các thẻ theo thứ tự tăng dần của số ghi trên thẻ).
- Khi tìm một thẻ số ở Hình 1b trong SGK, ta tìm như thế nào?
- Tìm kiếm thẻ số ở Hình 1a trong SGK hay Hình 1b trong SGK dễ hơn?

Hoạt động 

Học sinh làm việc nhóm đôi tương tự phần Khởi động với Hình 2a, 2b trong SGK. Trao đổi để chỉ ra tìm thẻ số/chữ ở hình nào nhanh hơn và lí giải được việc tìm ở Hình 2b trong SGK nhanh hơn là do có sự sắp xếp các thẻ số theo thứ tự từ nhỏ đến lớn, các thẻ chữ theo thứ tự từ a đến k.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- So với Hình 1a, 1b trong SGK, ở Hình 2a, 2b trong SGK có thêm loại thẻ nào?
- Để tìm 1 thẻ số bất kì, em làm thế nào?
- Để tìm 1 thẻ chữ bất kì, em làm thế nào?

Hoạt động 

Học sinh tự đọc kênh chữ, quan sát Hình 2a, 2b trong SGK để nhận thấy nếu sắp xếp theo loại thẻ thì việc tìm kiếm trong trường hợp này là nhanh hơn.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Các thẻ ở Hình 2a và Hình 2b trong SGK có hai loại thẻ là: thẻ số và thẻ chữ.
- Sau khi phân loại, các thẻ đã được sắp xếp như thế nào? (xếp theo thứ tự tăng dần đối với thẻ số và thứ tự bảng chữ cái đối với thẻ chữ)

– Khi tìm một thẻ chữ hoặc thẻ số ở Hình 2b trong SGK, ta tìm như thế nào?

Ở phần này, GV hướng dẫn để HS lí giải được việc tìm thẻ ở Hình 2b trong SGK là do có sự phân loại và sắp xếp.

► Sản phẩm

– HS chỉ ra được việc tìm thẻ số ở Hình 1b trong SGK nhanh hơn là vì các thẻ số ở Hình 1b trong SGK đã được sắp xếp theo thứ tự từ nhỏ đến lớn.

– HS lí giải được việc tìm thẻ ở Hình 2b trong SGK dễ hơn là do đã phân loại: thẻ số riêng, thẻ chữ riêng. Đồng thời, ở mỗi loại, các thẻ lại được sắp xếp theo thứ tự tăng dần nên khi cần tìm 1 thẻ nào đó sẽ nhanh chóng hơn.

– HS chỉ ra được cách tìm kiếm 1 thẻ trong nhóm đã được sắp xếp.

2. SẮP XẾP ĐỒ VẬT HAY DỮ LIỆU HỢP LÍ THEO MỘT SỐ YÊU CẦU CỤ THỂ

◎ Mục tiêu

– HS có thể sắp xếp đồ vật hợp lí theo một yêu cầu cụ thể.

– HS nêu được cách tìm đúng và nhanh hơn đối tượng cần tìm dựa trên sự sắp xếp.

► Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

Học sinh đọc khen chữ, quan sát kênh hình, thảo luận để đưa ra nhận xét về sự hợp lí của cách sắp xếp đồ vật, sách vở như Hình 3 trong SGK; chỉ ra cách sắp xếp bát đĩa ở Hình 4b trong SGK lên giá để bát đĩa ở Hình 4a trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Đồ dùng học tập và sách vở ở Hình 3 trong SGK đã được sắp xếp. Đồ dùng để riêng 1 ngăn, sách và vở để ở 2 ngăn riêng. Sách, vở đã được sắp xếp theo vần a, b, c.

HS có thể đề xuất cách sắp xếp khác: như sắp xếp theo màu sắc của bìa, kích thước của sách, vở và lí giải cách sắp xếp của HS.

Các đồ vật có sẵn trên giá để bát đĩa ở Hình 4a trong SGK là gợi ý về cách phân loại, sắp xếp. Mỗi loại để ở một ngăn (phân loại). Trong từng ngăn thì bát, đĩa to được sắp xếp theo kích thước.

Hoạt động

HS tự rút ra kiến thức như ghi tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Ta phân loại đồ vật dựa vào điều gì? (Dựa theo yêu cầu, điều kiện, đặc điểm của đồ vật).
- Em hãy nêu cách tìm đối với các đồ vật đã được phân loại, sắp xếp. (Đến ngăn chứa loại đó, dựa vào thứ tự sắp xếp để tìm nhanh).

↳ Sản phẩm

- HS nhận xét được cách sắp xếp đồ vật trong Hình 3 trong SGK: Một ngăn để sách, một ngăn để vở, một ngăn để đồ dùng học tập.
- HS nêu được cách tìm một đồ vật bằng cách tìm đến ngăn chứa đồ vật đó và dựa trên cách sắp xếp đồ vật trong ngăn để có cách tìm hợp lý.
- Học sinh chỉ ra được cách sắp xếp đồ vật trong Hình 4b trong SGK và giá để bát đĩa ở Hình 4a trong SGK theo gợi ý phân loại, sắp xếp.
- HS nêu được cách tìm đúng và nhanh một quyển sách, vở hay đồ dùng học tập trong giá sách Hình 3 trong SGK.

3. BIỂU DIỄN MỘT SẮP XẾP, PHÂN LOẠI CỤ THỂ BẰNG SƠ ĐỒ HÌNH CÂY

◎ Mục tiêu

Biết được có thể biểu diễn một phương án sắp xếp, phân loại cụ thể bằng sơ đồ hình cây.

↳ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc khen chử, quan sát khen hình để thấy được sự tương đương về cách sắp xếp tủ quần áo ở Hình 5a trong SGK với mô tả ở sơ đồ hình cây Hình 5b trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- Gốc cây (0) thể hiện đồ vật gì?
- Các nhánh cây (1, 2, 3) tương ứng với các ngăn tủ nào (Quần áo đi học, Quần áo thể thao, Quần áo ấm).
- Các nhánh cây số 1, 2, 3 có vị trí so với nhau như thế nào, vì sao? (ngang nhau, vì cùng là ngăn tủ lớn).
- Ngăn tủ số 1 được phân chia như thế nào? Phần trên chứa gì? Phần dưới chứa gì? Hai phần này tương ứng với thành phần nào trong sơ đồ ở Hình 4b trong SGK?
- Trong sơ đồ hình cây, em hãy giải thích vì sao 2.1 Áo phông, 2.2 Quần Soóc là hay nhánh con của nhánh 2 lại là nhánh con thuộc nhánh cây số 2?

Hoạt động

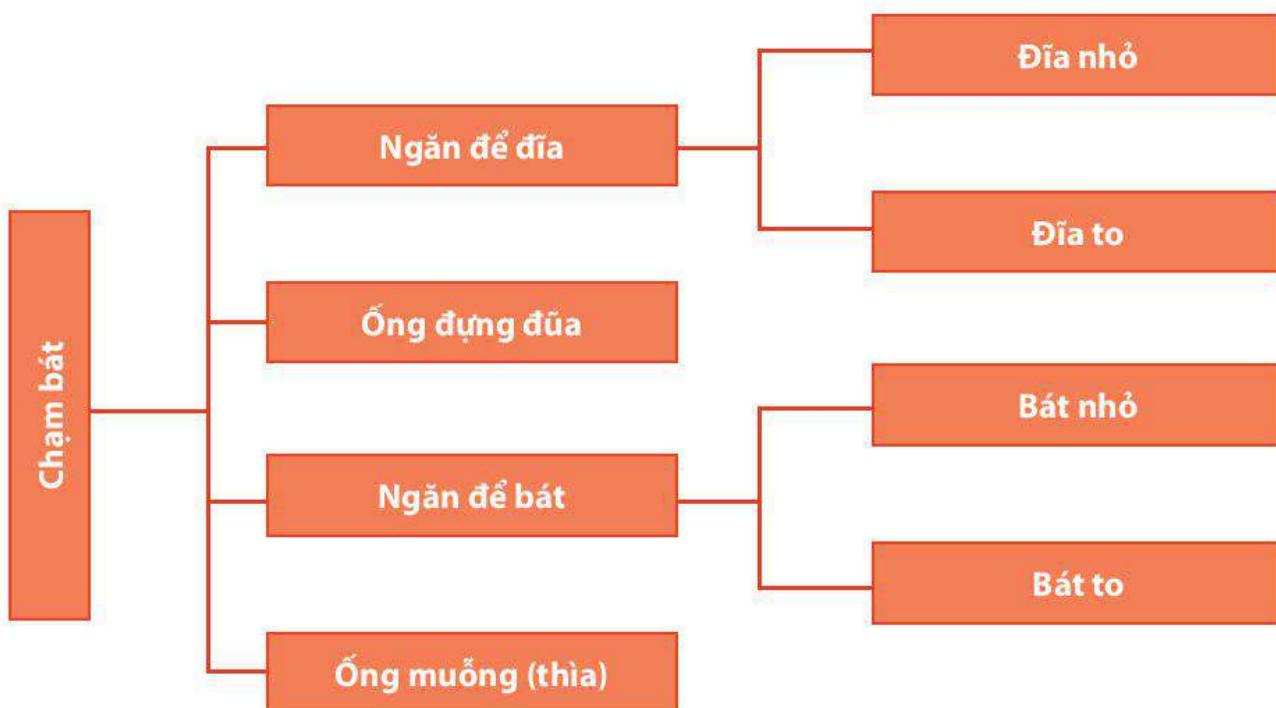
Học sinh làm việc nhóm, hoàn thành sơ đồ hình cây ở Hình 6 trong SGK để mô tả cách phân loại bát, đĩa, thìa, đũa và giá để bát đĩa ở Hình 4a trong SGK.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

Trên sơ đồ đã ghi tên một số đồ vật để gợi ý cho HS điền những chỗ còn lại. GV gợi ý để HS nhớ lại cách phân loại, sắp xếp ở Hình 4 trong SGK để nêu nội dung cần điền vào chỗ có dấu ?.

Sản phẩm

Học sinh hoàn thành sơ đồ hình cây như sau (có thể hoán đổi thứ tự đĩa nhỏ với đĩa to,



Hoạt động

HS tự rút ra kiến thức như ghi tại hộp Ghi nhớ dưới sự hướng dẫn của GV.

Sản phẩm

- Nêu được sự tương ứng giữa cách sắp xếp tủ quần áo với sơ đồ hình cây.
- HS hoàn thành được sơ đồ hình cây Hình 6 trong SGK theo cách sắp xếp bát, đĩa, thìa, đũa ở Hình 4 Mục 2 trong SGK.



HS làm việc cá nhân để trả lời Câu hỏi 1 và làm việc nhóm để hoàn thành Câu hỏi 2, Hình 7 trong SGK (7a và 7b trong SGK).

Bài tập 1. HS nêu được cách sắp xếp sách, vở, đồ dùng học tập vào cặp của các em theo từng ngăn, giải thích được lí do sắp xếp theo ngăn, sau đó hoàn thành sơ đồ hình cây theo yêu cầu. Nêu được cách tìm một đồ vật trong cặp.

Bài tập 2. HS nêu được cách sắp xếp thực phẩm ở Hình 7a trong SGK sang tủ lạnh ở Hình 7b trong SGK theo từng ngăn.

GV gợi ý để HS quan sát, sắp xếp loại thực phẩm tương ứng ở Hình 7a trong SGK vào vị trí có thực phẩm cùng loại để sẵn trong tủ lạnh. Riêng chai nước chưa có gợi ý, GV có thể cho các em thảo luận vị trí đặt chai nước để có mức độ làm mát ít nhất và để chai nước đứng thẳng (ngăn dưới của cánh tủ lạnh).



Bài tập 1. GV định hướng cho HS việc tìm một bài trong cuốn sách thì sẽ sử dụng

Mục lục để tìm số trang tương ứng với bài cần tìm. Sau đó mở đến trang có bài đó (số trang của cuốn sách được sắp xếp theo thứ tự tăng dần nên không lật lần lượt từng trang từ đầu đến cuối cuốn sách).

Bài tập 2. Câu trả lời của HS có thể khác nhau. Trên cơ sở câu trả lời của HS,

GV hướng dẫn để HS nhận thấy việc tìm quần, áo nói riêng và các đồ vật nói chung sẽ nhanh hơn nếu chúng được sắp xếp hợp lí.

V. THÔNG TIN BỔ SUNG

Sơ đồ hình cây có thể có nhiều hình dáng khác nhau.

BÀI 10. TRANG TRÌNH CHIẾU CỦA EM (2 TIẾT)

I. MỤC TIÊU

- Nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và khởi động được phần mềm bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình nền.

- Tạo được tệp trình chiếu đơn giản có ảnh minh họa, lưu và đặt được tên cho tệp trình chiếu.

II. THIẾT BỊ, ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Máy tính, máy chiếu, phần mềm MS Office 2016.
- Biểu tượng phần mềm MS PowerPoint được đặt ngay trên màn hình nền hoặc Taskbar.
- Chuẩn bị một số tệp hình ảnh để thực hiện chèn ảnh vào trang trình chiếu.

III. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy học trong 2 tiết.

- Tiết 1: Phần Khởi động, Khám phá, Luyện tập.
- Tiết 2 (thực hành): Thực hành, Vận dụng.

IV. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

- Là tiết học đầu tiên HS được làm quen với phần mềm trình chiếu, do vậy GV nên minh họa một bài trình chiếu sinh động để tạo ấn tượng, hấp dẫn với HS.
- GV có thể nêu một số câu hỏi như: Em đã thấy thầy cô giáo sử dụng phần mềm trình chiếu để giảng bài trong lớp học chưa? Em thích những tiết học có sử dụng bài trình chiếu không? Tại sao?

Sau đó GV giới thiệu ở bài học này chúng ta sẽ tìm hiểu phần mềm trình chiếu để các em có thể tự tạo trang trình chiếu sinh động, hấp dẫn.

KHỞI ĐỘNG

➤ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

- HS tham gia trò chơi “Làm quen”, chuẩn bị thông tin cá nhân (họ và tên, lớp, trường, sở thích, ...) để đứng lên tự giới thiệu về bản thân mình khi được gọi tên.
- HS quan sát Hình 1 trong SGK để phán đoán phần mềm bạn Chi đã sử dụng để giới thiệu bản thân.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV gợi ý để HS chuẩn bị thông tin cá nhân để đứng lên tự giới thiệu trước lớp.
- GV yêu cầu HS quan sát Hình 1 trong SGK và cho biết bạn Chi đã sử dụng phần mềm nào để tự giới thiệu bản thân. Ngoài thông tin ở dạng chữ thì còn có thông tin gì ở dạng gì trên trang trình chiếu?
- GV giới thiệu khi sử dụng phần mềm trình chiếu để giới thiệu bản thân, em có thể đưa hình ảnh vào trang trình chiếu để phần giới thiệu của các em sẽ sinh động, hấp dẫn hơn.

↳ Sản phẩm

- HS phân đoán phần mềm bạn Chi sử dụng để tạo trang trình chiếu.
- HS hứng thú, suy nghĩ, dự kiến nội dung trang trình chiếu của bản thân.



◎ Mục tiêu

- HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm MS PowerPoint; biết cách kích hoạt (khởi động) được phần mềm bằng cách nháy đúp chuột vào biểu tượng.
- HS nhận biết được một số thành phần chính trên màn hình làm việc của phần mềm trình chiếu.

➤ Phương pháp, cách tổ chức dạy học

a) Khởi động phần mềm trình chiếu

Hoạt động



HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình để tìm hiểu sơ lược về phần mềm trình chiếu; nhận biết biểu tượng phần mềm trình chiếu MS PowerPoint; biết cách khởi động; nhận biết màn hình làm việc của MS PowerPoint và một số thành phần trên đó.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV giới thiệu phần mềm trình chiếu giúp tạo ra các trang trình chiếu; có thể đưa vào trang trình chiếu: chữ, hình ảnh, video, clip âm thanh, ... để trình bày được sinh động, hấp dẫn.
- Yêu cầu HS nêu thao tác khởi động phần mềm trình chiếu PowerPoint; nêu tên các thành phần được chú thích ở Hình 2 trong SGK.
- GV yêu cầu HS quan sát để nhận biết biểu tượng của phần mềm MS PowerPoint trên màn hình nền, trên thanh Taskbar; gọi HS lên thực hành minh họa khởi động phần mềm.
- GV chỉ trên màn chiếu từng thành phần của màn hình làm việc và yêu cầu HS đối chiếu với Hình 2 trong SGK để nêu tên từng thành phần.

Hoạt động



HS nhắc lại thao tác sử dụng chuột để khởi động phần mềm MS PowerPoint.

↳ Sản phẩm

- HS nhận biết được biểu tượng của phần mềm trình chiếu và biết cách thực hiện khởi động phần mềm MS PowerPoint bằng chuột máy tính.

– Nêu được tên của một số thành phần trên màn hình làm việc của MS PowerPoint như: trang trình chiếu, các khung văn bản để nhập nội dung, bảng chọn các thẻ; dải lệnh, nhóm lệnh; trang trình chiếu thu nhỏ).

b) Nhập chữ vào trang trình chiếu

Hoạt động 

HS tìm hiểu Hình 3 trong SGK, theo dõi minh họa, phát biểu, thảo luận về các bước nhập chữ vào trang trình chiếu. Dưới sự hướng dẫn, minh họa của GV, HS biết được cách sử dụng phím Caps Lock để gõ chữ hoa, chữ thường; cách sử dụng phím Backspace để xoá kí tự trước con trỏ soạn thảo.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS xem Hình 3 trong SGK, sau đó quan sát GV minh họa các bước để nhập chữ vào trang trình chiếu.

– Gọi HS lên thực hành minh họa gõ nội dung giới thiệu của HS vào khung văn bản. GV hỗ trợ để HS thực hiện được việc gõ nội dung vào khung văn bản. Trong quá trình đó, GV hướng dẫn HS bật phím Caps Lock khi muốn viết hoa, tắt phím Caps Lock để chuyển về chế độ viết thường; hướng dẫn HS sử dụng phím Backspace để xoá kí tự vừa gõ nhầm và gõ lại cho đúng.

Lưu ý:

– Đối với HS chưa quen sử dụng bàn phím, để dễ thao tác, SGK chỉ giới thiệu sử dụng phím Caps Lock để chuyển chế độ gõ chữ hoa, chữ thường, sử dụng phím Backspace để xoá kí tự trước con trỏ soạn thảo. Tùy vào kỹ năng sử dụng bàn phím của HS mà GV có thể giới thiệu thêm cách sử dụng phím Shift để gõ chữ hoa, sử dụng phím mũi tên và phím Delete để xoá kí tự ngay sau con trỏ soạn thảo.

– HS chưa biết cách gõ chữ Việt có dấu nên HS chỉ cần gõ không dấu. GV tắt ứng dụng gõ tiếng Việt có dấu để tránh gây lỗi khi gõ.

Hoạt động 

HS nêu lại được các bước để nhập chữ vào trang trình chiếu, cách gõ được chữ hoa, chữ thường, xoá được kí tự gõ nhầm.

Hoạt động 

HS tự tóm tắt kiến thức như nội dung tại hộp Ghi nhớ.

Sản phẩm

– HS nêu được cách nhập chữ vào trang trình chiếu; biết cách gõ được chữ hoa, chữ thường, cách xoá kí tự đã gõ nhầm.

- HS được gọi lên thực hành minh họa thì thực hiện được các thao tác nêu trên dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

c) Chèn ảnh vào trang trình chiếu

Hoạt động 

HS đọc kênh chữ, tìm hiểu kênh hình, theo dõi thực hành minh họa, phát biểu, thảo luận về các bước thực hiện chèn ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh và chuyển đổi giữa chế độ trình chiếu toàn màn hình và chế độ soạn thảo.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

- GV thực hiện minh họa chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh. Trong quá trình thực hành minh họa, GV vừa nêu các bước vừa thực hiện minh họa; đồng thời cần dừng lại nêu lí do khi gặp tình huống cần thay đổi kích thước, vị trí của hình ảnh. Sau khi đã hoàn thành, GV thực hiện minh họa chuyển sang chế độ trình chiếu rồi trở lại chế độ soạn thảo.

- GV gọi một số HS lên thực hành minh họa, mỗi HS thực hành minh họa một công đoạn: chèn hình ảnh vào trang trình chiếu; thay đổi kích thước hình ảnh; thay đổi vị trí hình ảnh; chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại. HS vừa nêu các bước vừa thực hành minh họa trên máy tính, các HS khác theo dõi, nhận xét.

Hoạt động 

HS nêu lại các bước chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh; thao tác chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại.

Hoạt động 

Trên cơ sở phát biểu, trao đổi của HS, GV hướng dẫn chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Sản phẩm:

- HS nêu được các bước chèn hình ảnh vào trang trình chiếu, thay đổi kích thước, vị trí hình ảnh, chuyển từ chế độ soạn thảo sang chế độ trình chiếu và ngược lại.
- HS được gọi lên thực hành minh họa thì thực hiện được các thao tác trên dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

d) Lưu bài trình chiếu

Hoạt động 

HS đọc kênh chữ, quan sát kênh hình trong SGK, theo dõi minh họa của GV, phát biểu, thảo luận về các bước lưu bài trình chiếu, thoát khỏi MS PowerPonit, mở tệp trình chiếu đã lưu.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV yêu cầu HS tìm hiểu nội dung mục 4 trong SGK, sau đó GV thực hiện minh họa lưu bài trình chiếu, thoát khỏi MS PowerPoint, mở tệp trình chiếu đã lưu để HS

theo dõi. Sau đó, GV sao chép nội dung trang trình chiếu sang bài trình chiếu mới để HS thực hiện.

– GV gọi một số HS lên vừa nêu các bước vừa thực hiện từng công đoạn: lưu bài trình chiếu; thoát khỏi MS PowerPoint; mở tệp trình chiếu đã lưu. Các HS khác theo dõi, phát biểu, trao đổi về các thao tác thực hiện.

– Trong quá trình minh họa, GV đặt câu hỏi, hướng dẫn để học sinh nhận thấy sự cần thiết phải lưu bài trình chiếu để sử dụng về sau và khi có chỉnh sửa thì phải thực hiện lưu lại. GV có thể thực hiện nội dung bài trình chiếu và thực hiện lưu lại, không lưu lại để HS nhận thấy tác dụng của việc lưu hoặc không lưu lại.

Hoạt động

Trên cơ sở phát biểu, thảo luận của HS, GV hướng dẫn HS chốt kiến thức như tại hộp Ghi nhớ.

Sản phẩm

– HS nêu được các bước lưu bài trình chiếu, thoát khỏi MS PowerPonit, mở tệp trình chiếu đã lưu.

– HS được gọi lên thực hành minh họa thì thực hiện được các thao tác trên dưới sự hướng dẫn, hỗ trợ của GV.

LUYỆN TẬP

HS làm việc cá nhân, phát biểu, thảo luận để hoàn thành các bài tập 1, 2, 3, 4.

Bài tập 1. HS chỉ ra được C là biểu tượng của phần mềm trình chiếu MS PowerPoint.

Bài tập 2. HS sắp xếp được thứ tự thực hiện các việc để nhập chữ vào trang trình chiếu là B, A.

Bài tập 3. HS sắp xếp được thứ tự thực hiện các việc để chèn hình ảnh vào trang trình chiếu là: B, A, D, C.

Bài tập 4. HS sắp xếp được thứ tự thực hiện các việc để lưu tệp trình chiếu là: C, A, B, D.



Bài tập 1.

- HS làm việc nhóm đôi, từng em lần lượt thực hiện khởi động MS PowerPoint, tạo, lưu bài trình chiếu riêng cho mỗi em và thoát khỏi phần mềm.
- GV theo dõi, hỗ trợ HS hoàn thành bài trình chiếu của mỗi em và thoát khỏi MS PowerPoint trước khi chuyển sang làm Bài tập 2.

Bài tập 2.

- Tương tự, HS làm việc nhóm đôi, từng em lần lượt thực hiện các yêu cầu a, b, c, d, e trong bài.
- GV theo dõi, hỗ trợ HS hoàn thành bài thực hành.

Sản phẩm: Mỗi HS tạo được bài trình chiếu của bản thân; thực hiện được việc khởi động phần mềm trình chiếu; nhập chữ, chèn hình ảnh vào trang chiếu; lưu bài trình chiếu; mở được bài trình chiếu đã lưu và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.

↳ Sản phẩm

Mỗi HS tạo được bài trình chiếu của bản thân; thực hiện được việc khởi động phần mềm trình chiếu; nhập chữ, chèn hình ảnh vào trang chiếu; lưu bài trình chiếu; mở được bài trình chiếu đã lưu và thoát khỏi phần mềm trình chiếu.



GV tổ chức cho HS ngồi thực hành theo nhóm để cùng làm một bài trình chiếu về một bạn ở nhóm khác. Để tạo không khí hoạt động tích cực trong lớp học, GV

khuyến khích HS các nhóm trao đổi với nhau để lấy ý kiến góp ý cho nội dung cho bài trình chiếu; sau khi hoàn thành bài trình chiếu thì mời bạn được nhóm làm bài giới thiệu sang để trình chiếu sản phẩm.

BÀI 14. THỰC HIỆN CÔNG VIỆC THEO ĐIỀU KIỆN (1 TIẾT)

I. MỤC TIÊU

Sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...” để thể hiện một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào một điều kiện nào đó.

II. PHÂN BỐ THỜI LƯỢNG

Nội dung bài được dạy học trong 1 tiết.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC

KHỞI ĐỘNG

➤ **Phương pháp, cách tổ chức dạy học**

HS đọc yêu cầu, xem các đồ dùng cá nhân ở Hình 1 trong SGK để thảo luận, chỉ ra những đồ dùng cần mang theo khi trời mưa hoặc trời nắng, từ đó đưa ra lời khuyên cho bạn Lan mang đồ dùng cá nhân đi học phù hợp với thời tiết.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý để HS chỉ ra đồ dùng nào cần mang (hoặc không cần mang) đi học khi trời nắng; đồ dùng nào cần mang (hoặc không cần mang) đi học khi trời mưa. GV đề nghị HS đưa ra lời khuyên cho bạn Lan mang hoặc không mang đồ dùng cá nhân nào đi học theo từng điều kiện thời tiết.

Lưu ý:

- Đồ dùng cá nhân ở Hình 1 trong SGK chỉ là gợi ý, HS có thể nêu các đồ dùng cá nhân khác.

- Ngoài thời tiết nắng, mưa, HS có thể đưa ra những tình huống thời tiết khác như râm mát, nóng nực, lạnh, ... Trên cơ sở đó, GV đề nghị HS đưa ra lời khuyên về việc mang hoặc không mang đồ dùng cá nhân nào trong mỗi tình huống thời tiết cụ thể.

- HS có thể nêu ý kiến về một số đồ dùng (ví dụ như bình nước) có thể cần mang theo cả khi trời nắng hoặc mưa. Điều quan trọng là HS phát biểu được lời khuyên theo cách nói “Nếu ... thì ...” hoặc tương tự như cách nói này (ví dụ: “Khi trời mưa bạn Lan cần mang áo mưa” hoặc “Trời nắng bạn Lan nên mang mũ rộng vành”, ...)

➤ **Sản phẩm**

- HS đưa ra được các lời khuyên bạn Lan cần hoặc không cần mang đi học theo tình hình thời tiết.

- Không khí lớp học sôi nổi, HS hào hứng vào bài học mới.

KHÁM PHÁ

Sử dụng cách nói “Nếu ... thì ...”

◎ **Mục tiêu**

HS sử dụng được cách nói “Nếu ... thì ...” để thể hiện một việc được hay không được thực hiện tùy thuộc vào điều kiện nào đó.

> Phương pháp, cách tổ chức dạy học

Hoạt động

HS đọc ví dụ cách nói “Nếu ... thì ...” trong SGK và phát biểu lại lời khuyên (ở phần Khởi động) đối với bạn Lan bằng cách nói “Nếu ... thì”.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV gợi ý để HS phát biểu lại những lời khuyên HS đã nêu ở phần Khởi động bằng cách nói “Nếu ... thì”. GV phân tích một ví dụ cho HS thấy được sau từ “Nếu” là

một điều kiện, sau từ “thì” sẽ là một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào điều kiện có được thỏa mãn hay không.

Hoạt động

HS trong lớp chia thành nhóm “Nếu” và nhóm “Thì” để chơi trò chơi: Nhóm “Nếu” nói “Nếu + điều kiện”, nhóm “Thì” nói tiếp “Thì + việc hoặc hành động được thực hiện”. Sau đó, hai nhóm hoán đổi vai trò trong chơi trò chơi.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

– GV tổ chức chia HS thành nhóm Nếu và nhóm Thì, yêu cầu các nhóm HS phải nói nhanh và đúng quy định “Nếu + điều kiện”, “Thì + việc hoặc hành động được thực hiện”.

– Ban đầu HS sử dụng điều kiện, công việc của các hình huống ở mục Làm trong SGK. Sau đó HS tự đề xuất điều kiện, công việc để chơi trò chơi “Nếu ... thì”.

Lưu ý: Theo yêu cầu trong Chương trình giáo dục môn Tin học lớp 3, cách nói “Nếu ... thì ...” để nói một việc được hay không được thực hiện khi một điều kiện nào đó được thỏa mãn. Do vậy, GV hướng dẫn HS khi nói “Nếu” thì sau đó là điều kiện, khi nói “xThì” thì sau đó là một việc hoặc một hành động. Có thể một số HS sẽ nói “Nếu ... thì ...” theo nghĩa hành động, thái độ dẫn đến kết quả, hệ quả (ví dụ: Nếu nháy chuột vào biểu tượng thì phần mềm sẽ được mở ra; nếu không chăm học sẽ bị điểm kém, ...). Mặc dù đây vẫn là cách nói “Nếu ... thì ...” nhưng chưa thực sự đúng với yêu cầu cần đạt trong Chương trình.

Hoạt động

Kết thúc trò chơi, GV gợi ý để hỗ trợ HS chốt kiến thức như tại mục Ghi nhớ.



GV cho HS làm việc cá nhân, sử dụng cột “Điều kiện” và cột “Công việc” trong SGK để phát biểu trước lớp theo cách nói “Nếu ... thì ...” để hoàn thành bài tập ở phần Luyện tập.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

HS sử dụng được Điều kiện, Công việc trong SGK để tạo được các câu nói “Nếu ... thì ...”, ví dụ:

- Nếu có máy tính kết nối Internet thì em sẽ xem phim hoạt hình trên Internet.
- Nếu có tiết Giáo dục thể chất thì em mặc đồng phục thể thao.
- Nếu bạn không làm được bài tập thì em giúp bạn làm được bài tập.
- Nếu cô giáo giảng bài thì em sẽ lắng nghe.
- Nếu người khác đang nói thì em không nói xen vào.



HS làm việc nhóm đôi để chọn ra ba công việc mà việc thực hiện hay không thực hiện công việc sẽ phụ thuộc vào điều kiện và sử dụng cách nói “Nếu ... thì ...” để diễn đạt.

Hướng dẫn, gợi ý của GV:

GV gợi ý HS tìm các công việc trong cuộc sống hay trong học tập được thực hiện hay không được thực hiện tùy thuộc vào một điều kiện nào đó ví dụ:

- Nếu máy tính có phần mềm Toán 3 thì em có thể tự ôn luyện môn toán trên máy tính;
- Nếu trời mưa thì em sẽ thu quần áo đang phơi vào nhà giúp mẹ; ...

ÔN TẬP VÀ HỆ THỐNG HOÁ KIẾN THỨC

Do đặc thù tâm lí lứa tuổi, thực chất việc ôn tập đối với HS Tiểu học diễn ra thường xuyên, ngay ở các hoạt động “làm”, các nội dung luyện tập, thực hành, vận dụng thuộc hệ thống các bài hình thành kiến thức mới.

GỢI Ý NỘI DUNG ÔN TẬP HỌC KỲ 1**I. NỘI DUNG ÔN TẬP****CHỦ ĐỀ A. MÁY TÍNH VÀ EM.**

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Thông tin và quyết định. - Máy tính – những người bạn mới. - Tập gõ bàn phím. | <ul style="list-style-type: none"> - Xử lý thông tin. - Làm việc với máy tính. |
|---|--|

CHỦ ĐỀ B. MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET.

- Xem tin và giải trí trên Internet.

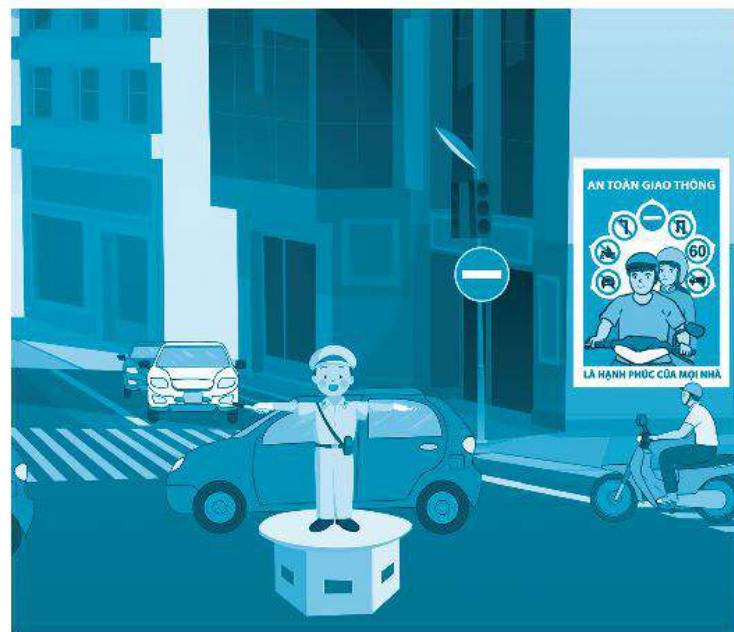
CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN.

- Sắp xếp để dễ tìm.

II. BÀI TẬP

1. Tình huống:

Ở một ngã tư đường phố không có đèn tín hiệu giao thông, có một chú cảnh sát giao thông đứng trên bục điều khiển giao thông để điều khiển giao thông vào giờ cao điểm. Người tham gia giao thông lắng nghe, quan sát và chấp hành tín hiệu điều khiển bằng tiếng còi và động tác của chú cảnh sát giao thông giúp cho giao thông qua ngã tư luôn được an toàn, thông suốt.



a) Trong tình huống trên, người tham gia giao thông nhận được thông tin gì và có quyết định thế nào? Chú cảnh sát giao thông điều khiển giao thông bằng những dạng thông tin nào?

Trả lời:

Thông tin nhận được:

Dạng thông tin:

Quyết định:

b) Quan sát hình trên và cho biết: Người tham gia giao thông khi qua ngã tư này có thể nhận được những thông tin gì, đó là những thông tin dạng nào? Em hãy nêu ba thông tin và dạng thông tin tương ứng mà người tham gia giao thông có thể nhận được khi qua ngã tư này.

Thông tin người tham gia giao thông có thể nhận được	Dạng thông tin
1
2
3

2. Em và bạn cùng chơi cờ vua.

a) Tại sao sau khi bạn đi một nước cờ em cần có thời gian rồi mới đi nước cờ của mình?

Trả lời:

b) Trong khi chơi cờ, thông tin em thu nhận và xử lí, kết quả xử lí là gì? Bộ phận nào của cơ thể thực hiện chức năng xử lí thông tin đó?

Thông tin thu nhận và được xử lí:

Kết quả xử lí:

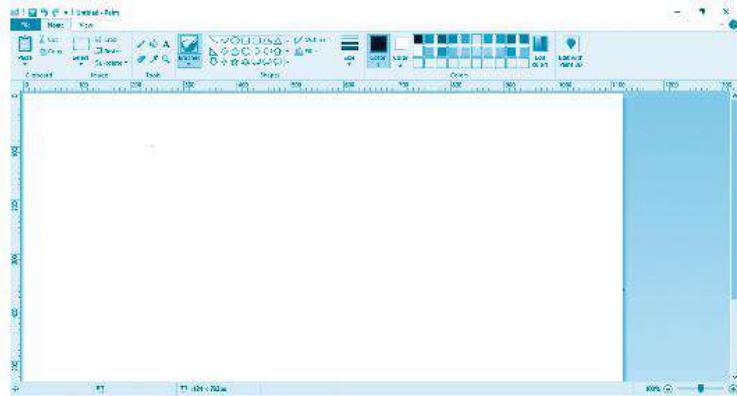
Bộ phận xử lí:

3. Ghép mỗi bộ phận của máy tính ở cột bên trái với loại thiết bị tương ứng ở cột bên phải.

Bộ phận của máy tính	Loại thiết bị
A. Màn hình của máy tính để bàn.	
B. Màn hình cảm ứng của máy tính bảng.	
C. Màn hình cảm ứng của điện thoại thông minh.	Thiết bị vào
D. Bàn phím máy tính.	
E. Chuột máy tính.	
G. Màn hình (không có cảm ứng) của máy tính xách tay.	
H. Màn hình cảm ứng của máy tính xách tay.	Thiết bị ra

4. Sau khi khởi động máy tính, em nháy đúp chuột vào biểu tượng , cửa sổ phần mềm **Paint** xuất hiện như hình bên. Trong trường hợp này, thông tin nào được máy tính thu nhận và xử lý? Kết quả xử lí là gì?

Trả lời:



Thông tin được máy tính thu nhận và xử lí:

Kết quả xử lí:

5. Khi tắt máy tính em thực hiện theo cách nào sau đây? Khoanh vào chữ cái đặt trước cách tắt máy tính đúng.

- A. Ngắt nguồn điện của máy tính.
- B. Nhấn và giữ nút nguồn trên thân máy.
- C. Nhấn nút nguồn trên màn hình.
- D. Thực hiện nháy chuột lần lượt vào các lệnh: **Start, Power, Shut down.**

6. Đúng ghi Đ, sai ghi S. Một số lưu ý khi sử dụng máy tính:

- a) Khởi động và tắt máy tính đúng cách.
- b) Thực hiện các quy tắc an toàn về điện.
- c) Ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính.
- d) Thời gian làm việc với máy tính không hạn chế.
- e) Chủ động, tuỳ ý sử dụng máy tính.

7. Đánh dấu X vào ô trống đặt trước phương án đúng.

- a) Ngón trỏ trái và ngón trỏ phải đặt trên các phím:

 G, H

 F, J

 F, G

 J, H

- b) Các phím khởi hành gồm:

 G, F, D, S

 F, D, S, A

 F, G, H, J

 J, K, L,

8. Điền vào chỗ chấm tên ngón tay tương ứng với dãy phím cho đúng với phân công gõ phím.



Tay trái	Tay phải
1, Q, A, Z	6, Y, H, N
2, W, S, X	7, U, J, M
3, E, D, C	8, I, K, ,
4, R, F, V	9, O, L, .
5, T, G, B	0, P, ;, /

9. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

- a) Internet là kho thông tin khổng lồ.
- b) Khi truy cập Internet em có thể xem thông tin dự báo thời tiết, nghe ca nhạc, tìm hiểu các hướng dẫn bổ ích...
- c) Có những thông tin không có sẵn trong máy tính nhưng có thể tìm được trên Internet.
- d) Mọi thông tin trên Internet đều phù hợp với em.
- e) Khi truy cập Internet em cần có sự đồng hành, hướng dẫn của thầy cô, cha mẹ hoặc người lớn.

10. Để truy cập Internet em sử dụng phần mềm nào sau đây? Khoanh vào chữ cái đặt trước phương án đúng.



A. Google Chrome



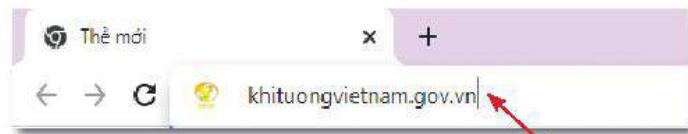
B. Paint



C. RapidTyping

11. Hướng dẫn sau đây là để thực hiện việc gì?

- ❶ Nháy đúp chuột vào biểu tượng để mở trình duyệt web.



- ❷ Gõ **khituongvietnam.gov.vn** rồi gõ phím **Enter**.

12. Bạn Minh học lớp 3, bạn được học các môn học và hoạt động giáo dục: Tiếng Việt, Toán, Tiếng Anh, Đạo đức, Tự nhiên và Xã hội, Tin học, Công nghệ, Giáo dục thể chất, Âm nhạc, Mĩ thuật, Hoạt động trải nghiệm. Mỗi môn học có sách giáo khoa, vở ghi bài và vở bài tập.

Bạn Minh có giá sách như hình bên. Em hãy giúp bạn Minh sắp xếp sách vở vào giá sách.



a) Cách sắp xếp:

Ngăn trên:

Ngăn giữa:

Ngăn dưới:

b) Trong mỗi ngăn, sách, vở được sắp xếp như thế nào? Tại sao?

Trả lời:

c) Vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn cách em giúp bạn Minh sắp xếp sách, vở trong giá sách.

GỢI Ý NỘI DUNG ÔN TẬP HỌC KỲ 2

I. NỘI DUNG ÔN TẬP

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

- Làm quen với thư mục

CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HÓA TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

- Lưu trữ, trao đổi, bảo vệ thông tin của em và gia đình

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC

- Trang trình chiếu của em.
- Hệ Mặt Trời
- Luyện tập sử dụng chuột máy tính

CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

- Thực hiện công việc theo từng bước
- Chia việc lớn thành việc nhỏ để giải quyết
- Thực hiện công việc theo điều kiện
- Nhiệm vụ của em và sự trợ giúp của máy tính

II. BÀI TẬP

1. Thư viện là nơi chứa sách, máy tính là nơi lưu trữ thông tin (các tệp).

Nối các đối tượng trong thư viện với đối tượng tương ứng trong máy tính.

Thư viện	Máy tính
A. Giá sách, ngăn sách	a. Ổ đĩa, thư mục, thư mục con
B. Sách	b. Tệp

2. Em sử dụng phần mềm nào sau đây để quan sát được cách sắp xếp thư mục, tệp trong máy tính?



A. Google Chrom



B. Paint



C. RapidTyping



D. File Explorer

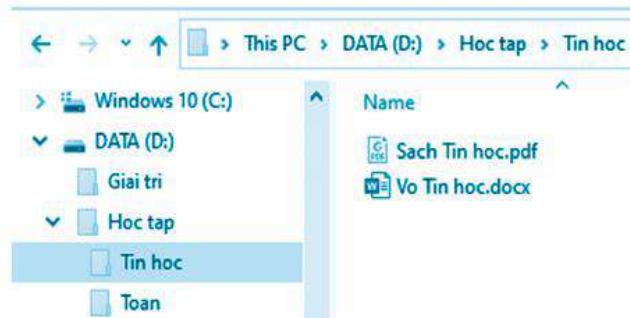
3. Nối mỗi đối tượng ở cột bên trái với tên gọi của chúng ở cột bên phải.

1.	Windows 10 (C:)
2.	Hoc tap
3.	Vo tin hoc.docx
4.	DATA (D:)
5.	Tin hoc
6.	Sach tin hoc.pdf

A. Ổ đĩa
B. Thư mục
C. Tệp

4. Em hãy quan sát cửa sổ File Explorer ở hình bên để làm các bài tập dưới đây.

a) Khi mở ổ đĩa (D:) em có thể nhìn thấy những thư mục nào? Đánh dấu X vào ô trống đặt trước phương án đúng.



	Thư mục Giai tri, Học tap, Tin hoc và Toan
	Thư mục Giai tri và Học tap
	Thư mục Toan và Tin hoc

b) Đúng ghi Đ, sai ghi S.

Thư mục Giai tri có các thư mục con: Tin hoc và Toan.	
Tin hoc và Toan là thư mục con của thư mục Hoc tap.	
Thư mục Toan là thư mục con của thư mục Tin học.	
Trong thư mục Toán chứa các tệp Sach Tin hoc.pdf và Vo tin hoc.docx.	
Các tệp Sach Tin hoc.pdf và Vo Tin hoc.docx được chứa trong thư mục Tin hoc.	

c) Thư mục nào đang được mở? Đánh dấu X vào ô trống đặt trước mỗi đáp án đúng.

	Ô đĩa D:
	Thư mục Hoc tap
	Thư mục Tin hoc

5. Nối tên mỗi nút lệnh trong thẻ Home ở cột bên trái với chức năng tương ứng ở cột bên phải.

Tên nút lệnh	Chức năng
a. New Folder	A. Xoá thư mục
b. Rename	B. Tạo thư mục
c. Delete	C. Đổi tên thư mục

6. Đúng ghi Đ, sai ghi S.

Thông tin cá nhân và gia đình có thể được lưu trữ, trao đổi nhờ máy tính.	
Người xấu có thể lợi dụng thông tin cá nhân, gia đình gây hại cho em và gia đình em.	
Lưu trữ thông tin cá nhân và gia đình trong máy tính rất an toàn, không bao giờ bị lộ.	
Chúng ta phải luôn có ý thức bảo vệ thông tin cá nhân và gia đình.	

7. Các hình dưới đây là kết quả thực hiện các thao tác trên trang trình chiếu. Em hãy ghép kết quả với thao tác tương ứng để có được kết quả đó.

Kết quả	GIOI THIEU VE BAN THAN Họ tên: Trần Phương CH Lớp: 3C Trường: Tiểu học Tân Định Số thích: Hoa tulip		GIOI THIEU VE BAN THAN Họ tên: Trần Phương CH Lớp: 3C Trường: Tiểu học Tân Định Số thích: Hoa tulip
1	2	3	
Thao tác	A. Thay đổi kích thước và vị trí ảnh	B. Nhập chữ vào trang trình chiếu	C. Chèn hình ảnh vào trang trình chiếu

8. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để lưu tệp trình chiếu lần đầu tiên.

- A. Nháy chuột vào nút lệnh  .
- B. Gõ tên tệp (đặt tên cho tệp).
- C. Nháy chuột vào nút lệnh  .
- D. Mở thư mục nơi sẽ lưu tệp trình chiếu.

Thứ tự đúng:

9. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để mở tệp trình chiếu đã lưu trên máy tính.

- A. Nháy chuột chọn nút lệnh  .
- B. Chọn tệp cần mở.
- C. Mở thư mục chứa tệp cần mở.
- D. Nháy chuột vào thẻ lệnh File, chọn lệnh Open.

Thứ tự đúng:

10. Đúng ghi Đ, sai ghi S. Việc lưu lần đầu tiên và mở một tệp trình chiếu có những điểm gì giống và khác nhau?

Giống nhau:

Gồm có 4 bước thực hiện	
Là công việc thực hiện theo từng bước, mỗi bước là một việc nhỏ hơn, các bước phải theo đúng thứ tự.	

Khác nhau:

Lưu tệp	Mở tệp	
Sử dụng lệnh Save	Sử dụng lệnh Open	
Gõ tên tệp	Chọn tệp	

11. Điền số 1, 2, 3, 4 vào chỗ chấm để chỉ ra thứ tự cần thực hiện các việc khi đánh răng.

Bước	Đánh răng
Bước	Lấy kem đánh răng vào bàn chải
Bước	Súc miệng cho sạch kem đánh răng
Bước	Súc miệng làm ướt khoang miệng

**12. Để thực hiện tính giá trị biểu thức: $12 \times 5 - (13 + 7)$, cách nào sau đây đúng.
Đánh dấu x vào phương án đúng.**

Cách 1	Cách 2	Cách 3
Bước 1: $12 \times 5 = 60$	Bước 1: $13 + 7 = 20$	Bước 1: $60 - 20 = 40$
Bước 2: $13 + 7 = 20$	Bước 2: $12 \times 5 = 60$	Bước 2: $13 + 7 = 20$
Bước 3: $60 - 20 = 40$	Bước 3: $60 - 20 = 40$	Bước 3: $12 \times 5 = 60$

13. Tổ em thực hiện nhiệm vụ vệ sinh lớp học. Em hãy chia việc vệ sinh lớp học thành các việc nhỏ hơn và phân công các bạn trong tổ thực hiện.

Công việc	Người thực hiện
.....
.....
.....
.....
.....
.....

14. Trong các câu “Nếu ... thì ...” sau đây đâu là điều kiện, đâu là công việc?

a) Nếu bản tin dự báo thời tiết báo ngày mai trời mưa thì em mang theo áo mưa khi đi học.

Điều kiện:

Công việc:

b) Nếu ngày mai có tiết học Giáo dục thể chất thì em mặc trang phục thể thao

Điều kiện:

Công việc:

15. Sử dụng cách nói “Nếu ... thì ...” để thể hiện một việc được hay không được thực hiện phụ thuộc vào điều kiện trong những tình huống sau:

Điều kiện	Công việc
A. Đèn tín hiệu giao thông màu đỏ	a. Người tham gia giao thông dừng lại
B. Tham gia giao thông bằng xe máy	b. Em đội mũ bảo hiểm
C. Trời rét	c. Em mặc quần, áo ấm

Kết quả:

1. Nếu thì

2. Nếu thì

3. Nếu thì

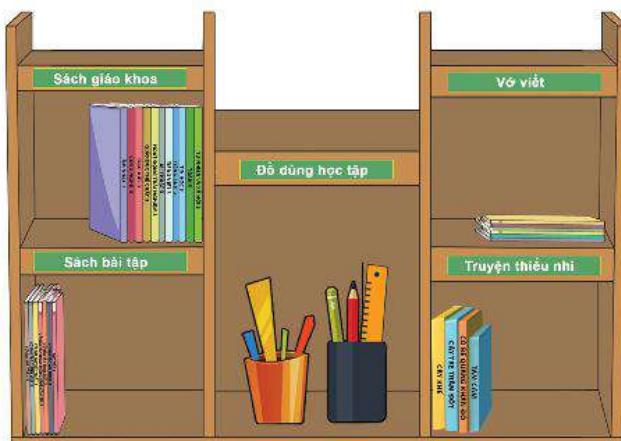
16. Trong các nhiệm vụ sau đây, hãy xác định những gì cho trước, cần làm gì hay tạo ra sản phẩm nào.

a) Tính chu vi mảnh vườn hình chữ nhật biết chiều dài, chiều rộng lần lượt là 25 m; 10 m.

Những gì có trước:

Việc cần làm:

b) Vẽ sơ đồ hình cây biểu diễn cách sắp xếp sách vở, đồ dùng học tập trong thư viện của lớp như hình bên.



PHẦN BA

CÁC NỘI DUNG KHÁC

I. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG SÁCH GIÁO VIÊN MÔN TIN

a) *Kết cấu sách giáo viên (SGV)*

SGV gồm hai thành phần chính: Phần một: Những vấn đề chung; Phần hai: Hướng dẫn dạy học các bài cụ thể trong Tin học 3.

Phần một gồm các mục:

- I. Giới thiệu môn học.
- II. Giới thiệu SGK Tin học 3.
- III. Định hướng phương pháp, cách tổ chức dạy học.
- IV. Định hướng kiểm tra, đánh giá kết quả học tập.
- V. Thiết bị dạy học.

Phần hai gồm các hướng dẫn dạy học cụ thể cho các bài trong Tin học 3.

Bố cục của mỗi bài như sau:

Tên bài

- I. Mục tiêu
- II. Thiết bị, đồ dùng dạy học
- III. Phân bổ thời lượng

(Gợi ý các nội dung của các tiết học)

IV. Hoạt động dạy học

Hướng dẫn các hoạt động dạy học theo đúng thứ tự các hoạt động học trong SGK, đưa ra mục tiêu cụ thể của mỗi phần; chỉ dẫn về phương pháp tổ chức; các hướng dẫn, gợi ý của GV để HS thực hiện được nhiệm vụ học tập. Chỉ ra các sản phẩm cụ thể của HS cần đạt được của mỗi hoạt động.

II. GIỚI THIỆU VÀ HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG VỞ BÀI TẬP, KẾ HOẠCH DẠY HỌC VỞ BÀI TẬP TIN HỌC 3:

1. Vở bài tập Tin học 3

- *Bổ trợ cho SGK trong buổi học chính thức:*

- + Vở bài tập giúp học sinh tương tác: nối, viết, vẽ tô màu...
- + Tạo điều kiện để học sinh thao tác giúp phát triển năng lực đặc thù của môn Tin.
- + Nội dung ôn tập cuối học kì 1 và cuối học kì 2 giúp HS ôn tập, giúp GV làm căn cứ xây dựng các đề kiểm tra đánh giá.

- *Dùng cho buổi học thứ hai:*

- + Củng cố rèn luyện các kiến thức kĩ năng học ở buổi thứ nhất.
- + Một số bài tập mang tính chất mở rộng nâng cao định hướng tốt cho việc phát triển phẩm chất năng lực và tích hợp.
- Phụ huynh học sinh có thể tham khảo sử dụng giúp con em trong việc phát triển năng lực phẩm chất liên quan đến môn học.

Vở bài tập Tin học 3 được chia thành hai phần: Phần I. Đề bài và Phần II. Hướng dẫn giải bài tập. Cấu trúc mỗi phần được chia theo các chủ đề và các bài trong SGK Tin học 3 (bao gồm 6 chủ đề và 16 bài).

Mỗi bài trong Phần I có hai mục:

- Mục I. Tóm tắt lí thuyết: Phần này nêu tóm tắt các nội dung kiến thức mà HS đã học trong bài để HS ôn lại trước khi làm bài tập. Kiến thức được trình bày dưới dạng sơ đồ tư duy, hình ảnh trực quan, ... giúp HS dễ dàng ghi nhớ.

- Mục II. Bài tập: Phần này đưa ra nhiều bài tập với hình thức đa dạng (điền khuyết, ghép đôi, nối, ghép cặp, ...) để giúp HS củng cố lại các kiến thức đã học trong bài. Bài tập có nhiều mức độ, từ cơ bản để củng cố lại kiến thức đến nâng cao và ứng dụng.

Phần II đưa ra hướng dẫn giải và đáp án để HS có thể tự ôn tập, tự kiểm tra lại kết quả học tập.

2. Kế hoạch dạy học Tin học 3

Kế hoạch dạy học Tin học hỗ trợ giáo viên thiết kế kế hoạch dạy học theo sách giáo khoa Tin học 3 – Bộ sách Chân trời sáng tạo.

Chịu trách nhiệm xuất bản

Chủ tịch Hội đồng Thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI

Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung

Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Tổ chức và chịu trách nhiệm bản thảo:

Phó Tổng biên tập QUÁCH TẤT KIÊN

Giám đốc Công ty CP Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định

TRẦN THỊ KIM NHUNG

Biên tập nội dung: TRẦN THANH HÀ

Trình bày bìa: NGUYỄN MẠNH HÙNG

Thiết kế sách: PHẠM NGỌC KHANG

Sửa bản in: MÃ TRƯỜNG VINH

Chế bản: Công ty CP Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định

Địa chỉ sách điện tử và tập huấn qua mạng:

– Sách điện tử: nxbgd.vn/sachdientu

– Tập huấn online: nxbgd.vn/taphuan

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam và Công ty cổ phần Dịch vụ xuất bản giáo dục Gia Định.

**TÀI LIỆU BỒI DƯỠNG GIÁO VIÊN MÔN TIN HỌC LỚP 3
(BỘ SÁCH CHÂN TRỜI SÁNG TẠO)**

Mã số :

Số ĐKXB :

In ... cuốn (QĐ in số ...) khổcm

In xong và nộp lưu chiểu tháng ... năm 20....

TRÂN TRỌNG GIỚI THIỆU



Sách không bán